2 CD

CLICK!

nr indeksu 351555
NR 9/2004
ISSN 1509-0558
17 sierpnia 2004
8.90 zł (W TYM 7% VAT)

PEŁNA WERSJA:
TOMB RAIDER 4
Ponętna panna Croft musi stawić czoło starożytnemu bóstwu. Jak zawsze, w jej arsenale nie zabraknie broni palnej i... osobistego wdzięku



Spider-Man 2
Źli ludzie nie mają wcale lekko, zwłaszcza gdy w pobliżu czai się gość w niebiesko-czerwonych rajtuzach



Joan of Arc
Pomóż dziewicy orleańskiej wypędzić angielskich siepaczy z wesołej Francji...



DOOM 3
Nowe, doomne dziecko ID

Ground Control 2
Bądź oryginalny i stań po stronie zielonych ludków, by skopać tyłki... Ziemianom

Warlords Battlecry 3
Aby wygrać walkę o dominację nad magicznymi światami, nie wystarczy dobrze wyszkolona armia herosów...



Codename: Panzers
Na ten tytuł wielu ostrzyło sobie zęby! Kilkadziesiąt różnorodnych scenariuszy, maksymalny realizm, super grafika... Czyż to nie brzmi naprawdę smakowicie?

GDY POLEM BITWY JEST MIASTO...

W SPRZEDAŻY JUŻ W PAŹDZIERNIKU

UNIKALNE POŁĄCZENIE GRY TAKTYCZNEJ I AKCJI, PROWADŹ DO BOJU DWA ODDZIAŁY ARMII AMERYKAŃSKIEJ - ALPHA I BRAVO!

REALISTYCZNE ODWZOROWANIE WALK PROWADZONYCH NA ULICACH MIAST, GRA BAZUJE NA PROGRAMIE SZKOLENIOWYM AMERYKAŃSKIEJ PIECHOTY.

INTUICYJNA OBSŁUGA POZWALAJĄCA NA BARDZO WYGODNE STEROWANIE DWIEMA DRUŻYNAMI NA RAZ.

FULL SPECTRUM WARRIOR™

PAŃSTWA EUROPEJSKIE I AZJATYCKIE DOTKNIĘTE ZOSTAŁY FALĄ ATAKÓW TERRORYSTYCZNYCH. PO MIESIĄCACH POSZUKIWAŃ CIA USTALIŁO, ŻE ZA ZAMACHAMI STOI ZEKISTAN - BYŁA REPUBLIKA RADZIECKA POŁOŻONA NA POGRANICZU CHIN, PAKISTANU I AFGANISTANU. WŁADZĘ W KRAJU PRZEJĄŁ POWIĄZANY Z MIĘDZYNARODOWĄ SIATKĄ TERRORYSTYCZNĄ MOHAMMAD JABBOUR AL-AFAD. NIEUDANE ZABIEGI DYPLOMATYCZNE ZE STRONY ONZ, ZMUSIŁY DOWÓDZTWO NATO DO PODJĘCIA DECYZJI O WYSŁANIU WOJSK LĄDOWYCH...

WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM

PANDEMIC

THQ

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

PC CD ROM







Zapowiedzi

Temat numeru

Recenzje

Poradniki

Nie tylko gry







Te głupie gry?

No i doczekaliśmy się premiery tytułu oczekiwanego przez ostatnie cztery lata! DOOM 3 zaskakuje przede wszystkim grafiką, bo o innych nowatorskich pomysłach raczej w dzisiejszych czasach nie ma co marzyć... Nie zaskakuje natomiast ilością uzbrojenia czy flaków fruwających w powietrzu podczas eksterminacji przeciwników – ot, standardowa ilość, jak na najnowsze gry. Pozostając przy temacie dziurawionych serią pocisków korpusów czy też malowniczo rozczłonkowanych ciał – czy nie zaczyna być toto już nudne? Ileż bowiem można wysłuchiwać opowieści o paskudnych obcych, zagrażających ziemianom (rozwiązanie: wytłuc ich wszystkich), bohaterskich Marines walczących z kimśtam (cel: załatwić ich wszystkich) czy wszelakiej maści gnębionych i mszczących się frustratów (zabić, zabić, zabić...)?

Brutalne sceny egzekucji na ekranie komputera stały się czymś tak powszechnym, że... przestajemy je w ogóle zauważać. Nic dziwnego, że producenci gier starają się szokować coraz bardziej. W SOLDIER OF FORTUNE mogliśmy przeciwnikowi odstrzelić rękę lub nogę, w POSTAL 2 dawało się już ofierze zgilotynować głowę szpadelkiem. Jeszcze całkiem świeży MANHUNT to zabawy z baseballem, kawałkami szkła czy duszenie przeciwnika na pozór niewinną reklamówką. W tym towarzystwie DOOM 3 prezentuje się nad wyraz grzecznie i niewinnie.

Pozostając przy temacie brutalności i złego wpływu gier na młodych ludzi – chyba nikt nie wie, jak to jest naprawdę. Czy rzeczywiście komputerowa rozrywka sama w sobie jest tak bardzo destrukcyjna, czy może aby wychodować młodego bandytę-zwyrodnialca trzeba czegoś więcej? W środku wakacji opinią publiczną wstrząsnęła wiadomość o makabrycznym morderstwie – dwóch młodych ludzi dla zabawy zamordowało przypadkowo poznaną w pociągu dziewczynę. Czemu tak się stało? Czy oprawcy grywali w DOOMA, SoF'a czy MANHUNTA? Nie wiadomo, lecz szczerze wątpimy.

Ratowanie świata przed zagładą czy też likwidowanie bandy terrorystów wciąga. I nie ma w tym nic złego, pod warunkiem że nie zapominamy, iż wyłączając komputer wracamy do całkiem innego, normalnego świata.

redakcja



PEŁNA WERSJA GRY







TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

W tym numerze czeka cię prawdziwa niespodzianka. Udało nam się zdobyć i wepchnąć na cover (a broniła się, bestia!) sławetną Larę Croft! Czwarta część jej przygód, TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION, rozpoczyna się niecodziennie: gracz poznaje młodość głównej bohaterki i wraz z Von Croy'em trafia do Kambodży. Tam dochodzi do tragedii... Na szczęście pędząca na złamanie karku akcja zmienia miejsce i czas, a heroina (znaczy się Lara) udaje się do Egiptu. Tam w poszukiwaniu cennego amuletu przekopuje grobowiec Seta. Oczywiście znajduje świecidełko, przywracając tym samym do życia starożytnego i szalenie potężnego boga. Ten zaś nie zamierza siedzieć na tronie i dobrotliwie się uśmiechać...

Mimo kilku lat na karku gra wygląda nieźle. Po raz pierwszy w historii serii Lara prezentuje się naprawdę ładnie, jej twarz nie odstrasza, a ruchy są miękkie, giętkie i, khem, interesujące. Także tekstury tworzące otoczenie mają odpowiednią jakość, dużo lepszą niż w poprzednim odcinku. Jednocześnie gra nie zawiera błędów, które pogrzebały TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS. To po prostu ta sama, nieco zwariowana Lara, którą pokochały tysiące graczy na całym świecie.

Podkreślić trzeba, że autorzy gry nie stali w miejscu. W LAST REVELATION mniej jest strzelania, a więcej eksploracji. Pojawiają się też bardzo ciekawe zagadki logiczne, bijące na głowę wiele podobnych zadań ze współczesnych produkcji. Samo zakończenie gry swego czasu wywołało wśród fanów wiele kontrowersji. Dziś nadal robi wrażenie... Nie tylko ono zresztą :).





WYŚCIGI

✓ Juiced



W tym roku bój o miano najlepszej ulicznej samochodówki stoczą trzy gry: druga część NFS: UNDERGROUND, konwersja konsolowego STREET RACING SYNDICATE i właśnie JUICED, które sprowadzi do Polski firma CD Projekt. Gra będzie zawierać wszystko to, czego fani gatunku oczekują – szybkie samochody, piękne dziewczyny, pisk opon, smród gum i rozpalone silniki. Jej kampania promocyjna jest wyjątkowo intensywna i już niedługo każdy człowiek w naszym kraju będzie wiedział, że JUICED nadchodzi. Już teraz możesz przetestować demo. Sprawdzić, czy zapowiadany nowatorski patent, który umożliwia wpływanie na zachowanie biorących udział w wyścigu kumpli, zdaje egzamin...

STRATEGIA

✓ Codename: Panzers

Ta gra wywołała w Polsce spore kontrowersje. Gracz dowiaduje się z jednego z briefingów, że to Polacy jako pierwsi zaatakowali III Rzeszę! Teoretycznie jest to prawda – chodzi o tzw. prowokację gliwicką, kiedy to grupa Niemców w polskich mundurach, dowodzona przez sturmbahnfuehrera Alfreda Naujocksa, zaatakowała niemiecką radiostację. Hasła podobne do tych głoszono więc w Niemczech we wrześniu 1939 roku, sęk w tym, że wielu zachodnich graczy uzna briefingi za prawdę, a nie stylizację, zapisze sobie w zakutych łbach, że to Polacy „wybuchnęli" II wojnę światową... Nie zmienia to faktu, że PANZERS jest jedną z najlepszych strategii tego roku i każdy fan gatunku po prostu MUSI ją zobaczyć. Jak? Chociażby sprawdzając demko znajdujące się na naszej płycie CD.



ZRĘCZNOŚCIOWA

✓ Worms Forts: Under Siege



Wewnątrz tego numeru znajdziesz zapowiedź CREATURE CONFLICT – zręcznościówki, która ma za zadanie zmiażdżyć i zniszczyć wszelkie komputerowe robaki. Sęk w tym, że robaki wcale nie zamierzają się poddać. Szykują się do boju, wytaczając naprawdę ciężkie działa. Gra WORMS FORTS: UNDER SIEGE przyniesie wiele oryginalnych pomysłów, m.in. możliwość wznoszenia i rozbudowywania tytułowych fortów. Szata graficzna i sterowanie zostały w stosunku do WORMS 3D poprawione, dorzucono garść nowych broni i mnóstwo zabawnych animacji. Program na pewno stanie się przebojem. Ty możesz przetestować go już dziś – na długo przed oficjalną premierą!

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Co na CD?

CD1

• **Pełna wersja:**
Tomb Raider: The Last Revelation

CD2

• **Wersje demo:**
Ballance, Juiced, Codename: Panzers – demo #2 PL, Voyager, Worms: Forts Under Siege

• **Filmy z gier:**
Armies of Exigo, Warhammer 40.000: Dawn of War, Need for Speed: Underground 2, Silent Hunter III, Star Wars: Knights of the Old Republic 2, XIII Century: Sword & Honor, Xpand Rally

• **Programy:**
GSpot 2.21, SpeedFan 4.14, SpywareGuard 2.2.0

Nie działa?

• Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.

• Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

• Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!

• Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

• Jeśli nadal nie możesz dać sobie rady, dzwoń: (0#71) 314-20-83 w.100 w godz. 11⁰⁰-15⁰⁰

THE CHRONICLES OF RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Boisz się ciemności? I słusznie...

No pięknie, tylko jaki sprzęt to udźwignie? Pentium V 10 GHz?

Riddick na ekranach

Pitch Black • Statek kosmiczny ląduje awaryjnie na odległej planecie. Kiedy rozbitkowie zwiedzają okolicę, odnajdują ślady ludzkiej bytności, a także znaki wskazujące, że mieszkańcy osiedla zostali wymordowani przez krwiożerczych obcych...
Dark Fury • Kreskówka stanowiąca fabularny pomost pomiędzy „Pitch Black" a wchodzącymi na ekrany „Kronikami". Richard B. Riddick zdołał opuścić niebezpieczną planetę, lecz zaraz po tym statek uciekinierów przechwycili najemnicy...
Chronicles Of Riddick • Ten film powinien właśnie wchodzić do kin. Riddick, ścigany przez prawo i najemników, trafia w sam środek krwawego konfliktu między ludźmi a rasą obcych...

Ci, którzy mieli okazję widzieć „Pitch Black" z 2000 r., pamiętają zapewne Richarda B. Riddicka – jednego z najbardziej poszukiwanych przestępców w galaktyce. Chociaż kreowana przez Vina Diesela postać nie przypomina klasycznego filmowego herosa, nie ulega wątpliwości, że jest w niej coś fascynującego – Riddick to wprawdzie bandyta, i to spod ciemnej gwiazdy, ale cechuje go też poczucie humoru, fantazja i zabójczy profesjonalizm. Łotr tego typu potrafi zaimponować każdemu!

CHRONICLES OF RIDDICK jest grą korzystającą z zamieszania towarzyszącego premierze nowego filmu z bohaterami „Pitch Black" w rolach głównych. Program ukazał się już na konsoli Xbox, a w chwili, gdy czytasz te słowa, Wikingowie ze Starbreeze Studios dopisują właśnie ostatnie linijki kodu dla wersji PC.

Elektroniczna odmiana przygód Ryśka toczyć się będzie w więzieniu Butcher Bay, wspominanym w podtytule gry. To najlepiej strzeżony zakład karny w całym kosmosie, z którego – jak dotąd – nikomu nie udało się uciec. Można się łatwo domyślić, że twoim głównym zadaniem będzie zrywka z pudła. **Jak obiecują twórcy, podczas zabawy z CHRONICLES OF RIDDICK poznasz wiele interesujących szczegółów z życia głównego bohatera, dzięki czemu łatwiejsze stanie się zrozumienie pewnych wątków filmowych.** Bazując na przeczytanych recenzjach wersji konsolowej, gotów jestem w powyższe uwierzyć. Ci, którzy mieli okazję zagrać w najnowszą produkcję Starbreeze, zgodnie przyznają, że scenariusz to jeden z wielu atutów tej gry.

CHRONICLES OF RIDDICK zrealizowana jest w konwencji FPP, ale podczas zabawy wiele razy akcja ukazywana będzie w bardziej dramatyczny sposób. **Autorzy obiecują płynne przechodzenie między kolejnymi atrakcjami opowieści, co cieszy, zważywszy że atrakcji tych przygotowano całkiem sporo.** Tak zatem, w CHRONICLES będziesz walczył wręcz i korzystając z różnorakich środków eksterminacji, skakał, wspinał się i skradał, wykorzystasz specjalną zdolność Riddicka, czyli widzenie w ciemnościach, zasiądziesz za sterami maszyn bojowych i wlamiesz się do głównego systemu zabezpieczeń więzienia, wreszcie – jeśli zechcesz, możesz zdecydować się na wykonanie któregoś z subquestów. **Co najważniejsze jednak, każdy z tych elementów składowych zrealizowany został tak zacnie, jakby miał stanowić treść całej gry.**

Niewątpliwie olbrzymim atutem produkcji jest jej oprawa audiowizualna. Rozległy teren gry i efektowne eksplozje to właściwie nic szczególnego, ale już pewnego rodzaju ewenementem jest fakt, iż komputerowy Riddick wygląda (i brzmi!) toczka w toczkę jak Vin Diesel, a komputerowe modele poruszają się zupełnie jak żywe istoty. Zresztą szkoda gadać – to trzeba po prostu zobaczyć i usłyszeć. Gwoli kronikarskiego obowiązku nadmieńmy jeszcze, że poza Dieselem, w grze usłyszysz Rona Perlmana, Dwighta Shulza i rapera Xzibita. Tak, tak – tego samego, który przerabia ludziom samochody na pimp-wagony.

Jak twierdzą krytycy i recenzenci programu, CHRONICLES OF RIDDICK jest zdecydowanie najlepszym efektem współpracy studia developerskiego ze światem wielkiego kina. Takie gry nie pojawiają się zbyt często, dlatego głupotą byłoby pominąć tę perełkę.

Świat Riddicka jest pełen brutalności i okrucieństwa

Chronicles of Riddick...
Action / Adventure / RPG

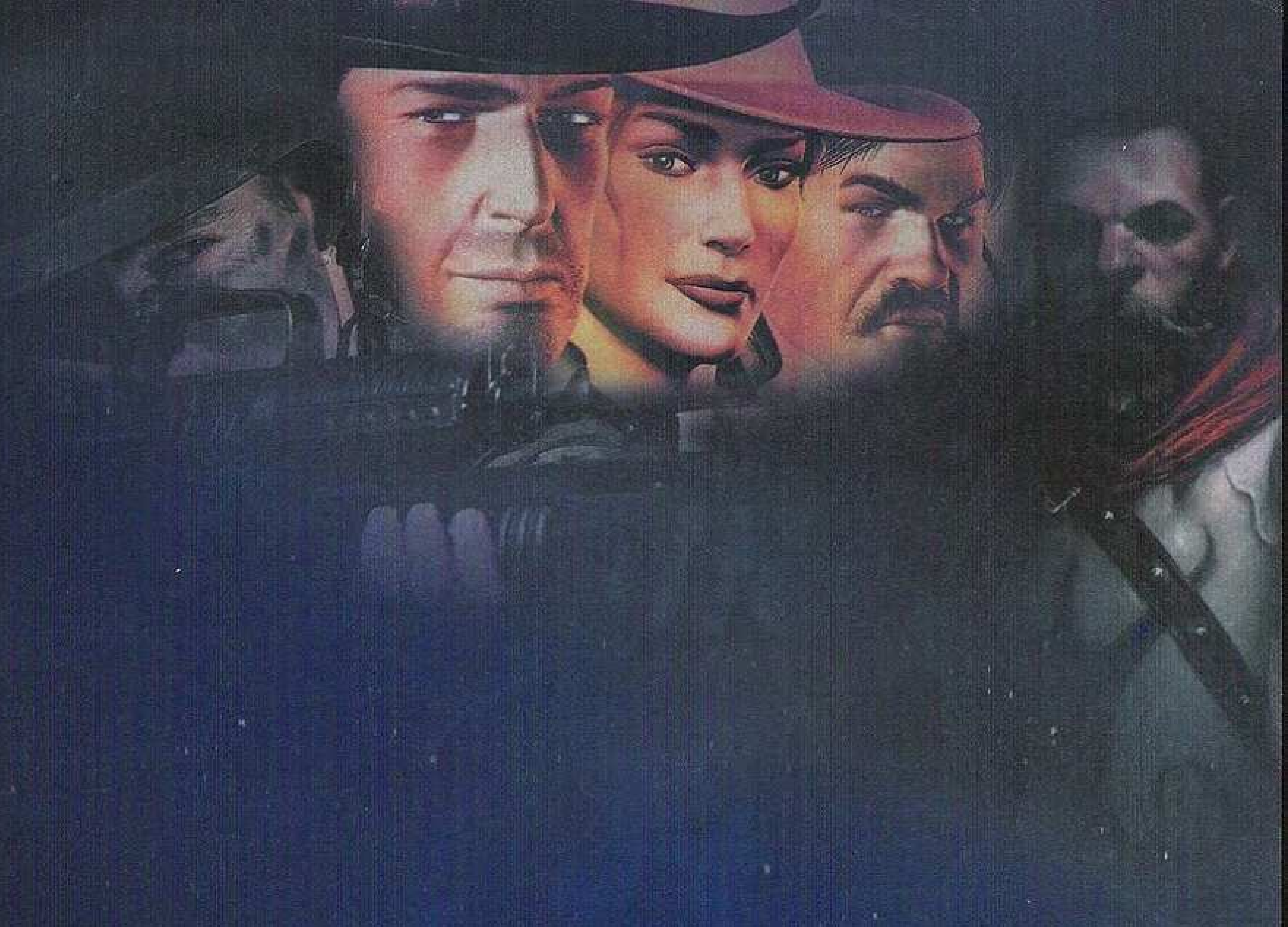
- **Starbreeze Studio / Vivendi Universal**
- www.riddickgame.com/us/

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** IV kwartał 2004
- **Gra dla:** PC, Xbox

Posiadacze Xboxów jak jeden mąż zachwycają się tą produkcją. **Już wkrótce będziesz mógł się przekonać, jak wyszła konwersja na blaszaki**

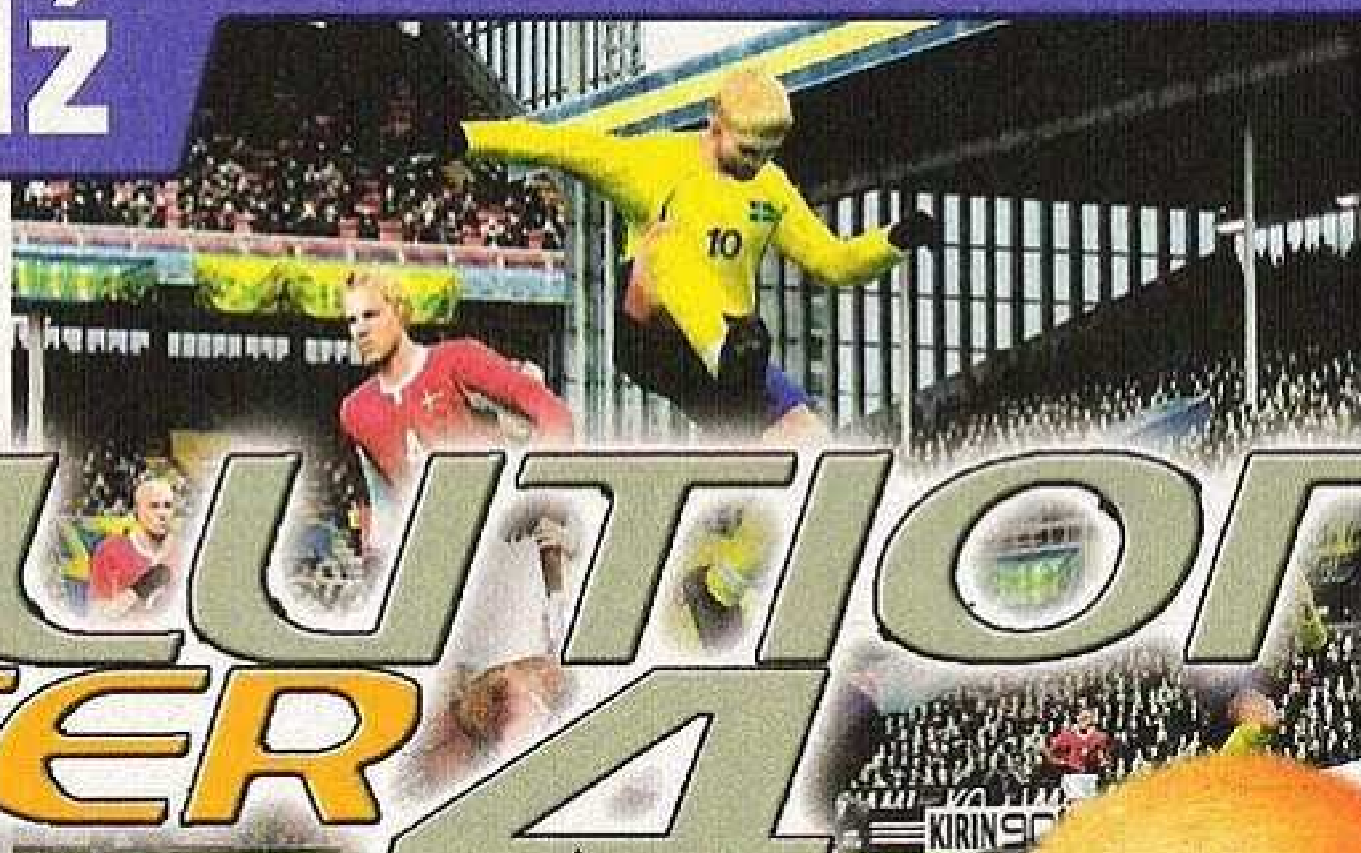
tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński



Już za miesiąc...

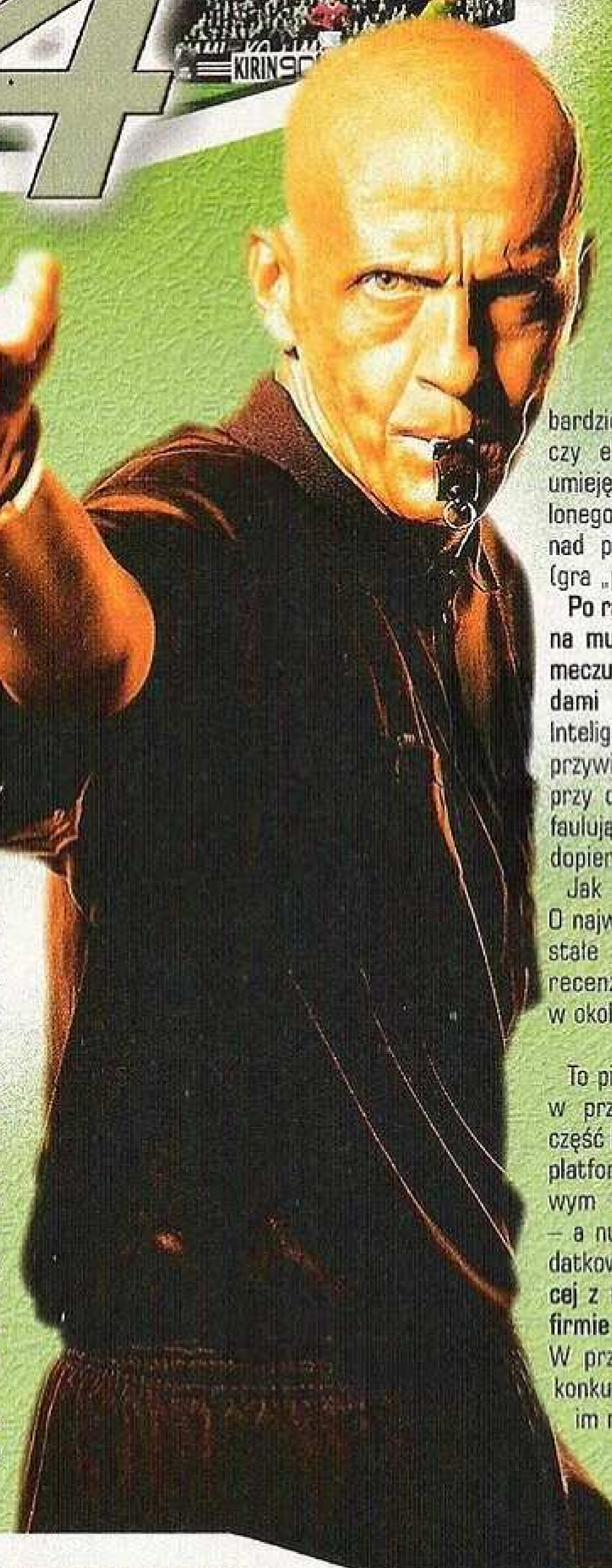
Po raz ostatni...

PRO EVOLUTION SOCCER 4



Gdybyś jeszcze nie wiedział, nazwa PRO EVOLUTION SOCCER została stworzona na potrzeby rynku europejskiego. W Japonii gra znana jest pod tytułem WINNING ELEVEN i zdążyła doczekać się aż siedmiu części. Ósma, która w dużej mierze będzie pierwowzorem PES4, trafiła na półki sklepowe już 5 sierpnia. Oczywiście różnice między wersjami nie kończą się na samej nazwie. Wychodzący w tym roku kilka miesięcy po premierze WEB PES4 ze zrozumiałych względów (więcej czasu na szlifierkę) powinien być technicznie bardziej dopieszczony.

Zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych fanów futbolu porcja dobrych wieści z Kraju Kwitnącej Wiśni...



Jeszcze niedawno mogłeś podziwiać wyczyny słynnych czarodziejów piłki nożnej, śledząc przebieg Mistrzostw Europy w Portugalii czy Copa America w Peru. Czas ten niestety bezpowrotnie minął. Na kolejną imprezę podobnej rangi przyjdzie poczekać... ale tylko do jesieni 2004. Właśnie na ten termin japońska firma Konami zapowiada premierę czwartej już odsłony rewelacyjnej serii PRO EVOLUTION SOCCER.

Podobnie jak przy poprzedniej części, i tym razem zmian ma być całkiem sporo. **Jedną z bardziej znaczących jest pozyskanie oficjalnych pierwszoligowych licencji dla Holandii (Casino Eredivisie), Hiszpanii (Primera Division) oraz Włoch (Serie A).** Oznacza to, że w końcu możesz liczyć na oryginalne nazwiska piłkarzy występujących w tychże ligach oraz oficjalne zestawy trykotów poszczególnych zespołów. Żeby było nawet bardziej realowo, w trakcie meczu na skutek zmian pogodowych wszystkie stroje mają stawać się brudniejsze/bardziej mokre. (Idąc tym tropem, może w ramach równouprawnienia należy rozwinąć pomysł i reaktywować wyzwoloną amerykańską ligę kobiecą, umieszczając ją w PES4, a następnie wprowadzić obowiązkową tradycyjną wymianę koszulek po każdym meczu?!). Do powyższych 56 licencjonowanych dochodzą 84 kluby z „reszty" świata oraz 50 reprezentacji narodowych (w sumie ponad 4500 zawodników). Niestety, na naszą rodzimą ekstraklasę będzie trzeba pewnie kilka lat poczekać. Chyba że w zbliżającym się sezonie Wisła wygra Ligę Mistrzów, Legia Puchar UEFA, a jeden z czołowych polskich trenerów zostanie selekcjonerem reprezentacji Japonii :).

Wracając do głównego wątku, nieoficjalne źródła podają, że negocjowane są również licencje dla angielskiej Premiership, niemieckiej Bundesligi i francuskiej Ligue 1. Do października daleko, więc może szefom Konami uda się uzgodnić niezbędne szczegóły.

Wszystkich zawodników ma cechować bardziej szczegółowy model sylwetki. Zaktualizowano też dane dotyczące ich wzrostu i poziomu umiejętności. **Dodano także charakterystyczne ruchy wyróżniające gwiazdy międzynarodowego formatu oraz nowe techniki wykonywania rzutów wolnych/jedenastek** – np. dwóch piłkarzy stoi przy piłce podczas wykonywania „wolnego". To, który z nich uderzy bądź czy będzie próba markowania strzału, ma zależeć tylko od ciebie.

Dalsze ulepszenia to m.in. nowy system dryblowania, oferujący pełniejszą kontrolę nad piłką w pojedynkach „jeden na jeden", bardziej precyzyjne krosy i podania po ziemi czy elementy podkreślające indywidualne umiejętności piłkarzy – w stylu unikania spalonego (Inzaghi, Szewczenko) albo panowania nad piłką przy liniach bocznych/końcowych (gra „po wapnie").

Po raz pierwszy w historii PES'a pojawią się na murawie sędziowie nadzorujący przebieg meczu tak, aby ten toczył się zgodnie z zasadami fair-play. Równocześnie Sztuczna Inteligencja arbitrów ma ulec poprawie, np. przywilej korzyści będzie stosowany tylko przy drobnych przewinieniach, a kartka dla faulującego zawodnika może zostać wręczona dopiero po zakończeniu „puszczonej" akcji.

Jak widać, nowinek jest całe mnóstwo. O najważniejszych już się dowiedziałeś. Pozostałe opiszę, gdy tylko pojawi się wersja recenzencka, czyli najprawdopodobniej w okolicach października.

To pierwszy raz, kiedy Konami decyduje się w przeciągu jednego roku wydać kolejną część PES'a i to w wersji obsługującej aż trzy platformy – peceta, PS2 i Xboxa. Podejrzliwym sceptykom może nasunąć się myśl – a nuż chcą z człowieka wycisnąć kilka dodatkowych PLN'ów? **Sądzę jednak, że słynącej z rzetelności i innowacyjności japońskiej firmie należy się DUŻY kredyt zaufania.** W przeciwieństwie do niektórych producji konkurencji, wielokrotnie dowiedli, że zależy im nie tylko na forsie.



Nic tak nie ostudzi zapału ścigającego cię oponenta jak cios łokciem w nos





Cel. Pal. I biada temu, kogo trafi rozpędzona piłka



PES4

Piłka nożna

- **Konami**
- www.pes4.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** czwarty kwartał 2004
- **Gra dla:** PC, PS2, Xbox

Niekwestionowany cesarz wśród piłek nożnych, król ośmiu konsolowych padów, książę pola karnego – na razie wiadomo, że jesienią wpadnie do nas z wizytą

tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

Creature Conflict: The Clan Wars

Ballada o tym, jak jedna włochata małpa samodzielnie zmiażdżyła oddział nadętych robaków...



Dobry robak to martwy robak – chciałoby się rzec. Skąd ta nienawiść? To kara za wtórność! Kultowa seria przez długie lata stała w miejscu, oferując co najwyżej nowe bronie i bardziej dopracowane lokacje. Jej twórcy bali się radykalnych zmian, z niechęcią patrzyli na nowe tryby rozgrywki i nawet wsparcie dla Internetu wprowadzili z opóźnieniem. W efekcie różnice pomiędzy WORMS a późniejszym o sześć lat WORMS WORLD PARTY policzyć można na palcach jednej ręki, amputowanej mniej więcej na wysokości nadgarstka.

Drgnęło rok temu. Programiści Team17 odważyli się przenieść robaki w trójwymiar. Co prawda stało się to w czasach, gdy o grafice 2D nie pamiętali już nawet najstarsi górale, ale i tak gracze byli szczęśliwi. Z kolei zapowiedziany na jesień 2004 WORMS: FORTS UNDER SIEGE przyniesie możliwość budowania własnych zamków. Skąd ten ruch? Skąd ten pęd do zmian? To zbawcza moc konkurencji, Panie miej ją w swej opiece! **Węgierska Cenega wytoczyła niedawno ciężkie działo pt. CREATURE CONFLICT: CLAN WARS** (znane też jako ANIMAL PLANET), które może poważnie zagrozić bezpiecznej do niedawna pozycji WORMSÓW.

Akcja gry toczy się w kosmosie, na powierzchni jednej z dwunastu niewielkich planet. Do niedawna panował tam pokój, spokój i cisza, ostatnio jednak na glebę zwaliły się tytułowe zwierzęce klany. Wprawne oko biologa w mig wypatrzy wśród nich ciężkozbrojne ekipy skunksów, świń morskich i pawianów o gołych tyłkach. Towarzyszą im napakowane króliki, twarde jak stal rosomaki, a także hieny, krety, gibbony i kozy. Każda z drużyn składa się z maksymalnie ośmiu stworzeń danego gatunku i wprost dyszy nienawiścią do innych zwierzaków. Rasizm w czystej postaci!

Gracze poruszają swymi oddziałami na zmianę, w ograniczonych czasowo turach. Rozmieszczają swe zwierzaki na planszy, starając się wykorzystać nierówności terenu, następnie przystępują do ataku. Wybierają jedno ze stworzeń, przemieszczają je w dowolne miejsce, wskazują broń i łoją z niej, jakby robaka zobaczyli. Ich pociski rozwalają naturalne osłony na strzępy, dziurawią planetę, niszczą nagromadzony na niej sprzęt, przeczesują ziemię niczym dziki w czasie grzybobrania. Po chwili seria eksplozji kończy się i następuje kolejna tura. Wygrywa oczywiście ta drużyna, która jako pierwsza wyśle całość sił przeciwnika na spotkanie z Wiecznie Śpiącym Bykiem, Panie świeć nad jego duszą.

Zabawa nie różniłaby się znacząco od ostatnich WORMSÓW, gdyby nie cała masa różnych udziwnień, broni i trybów zabawy. Autorzy zapowiadają kilkadziesiąt rodzajów broni, począwszy od zwykłych pistolecików, przez bazooki, katany i miotacze płomieni, na tykających aktówkach, żelazkach i gazie łzawiącym skończywszy. W jednym z ciekawszych trybów tury trwają równo minutę i w tym czasie gracz może przestawić większą ilość zwierzaków (przeprowadzając w ten sposób bardziej skoordynowane ataki). **Kiedy indziej na planecie, na której walczą futrzaki, pojawiają się ruchome platformy czy bloki, które rozpadają się wkrótce po wskoczeniu na nie.** W efekcie gra upodabnia się chwilami do zwariowanej platformówki TPP.



To, że ktoś jest pomarańczowy i nagi, nie oznacza, że nie może dać w łeb

Zwariowany humor, prześmieszne odzywki, oryginalna grafika wykorzystująca technologię cell shading – to kolejne zalety programu. I nawet jeśli nie zdoła on pokonać WORMS FORTS: UNDER SIEGE, to z pewnością przyniesie powiew świeżości. Robakom jest on bardzo potrzebny – jeszcze do niedawna skąposzczety goniły w piętkę...



Robaczywe tanki

To SCORCHED EARTH, produkcja nazwana buńczucznie przez autorów matką wszystkich gier, zapoczątkowała serię WORMS. W programie sterowałeś gromadą dzikich górskich czołgów, waląc z rakiet, napalmów, death headów i MIRV'ów. Mogłeś nawet zaopatrzyć swój tank w spadochron! Dzięki niemu ważący kilkadziesiąt ton kolos osiadał na ziemi, jakby był dobrą wróżką z bajki o Kopciuszku. I to jest właśnie ta legendarna magia gier...

Wierzby zaczęły płakać na widok słonia, który dał się zglanować chomikowi

Creature Conflict: Clan Wars

Turowa zręcznościówka

- **Mithis Interactive / Cenega Poland**
- www.mithis.hu

- ☒ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** luty 2005
- **Gra dla:** PC, PS2, Xbox

Uwaga, uwaga! Wszystkie WORMSY duże i małe proszone są o przejście do kanałów ewakuacyjnych. **Na nasze ziemie wtargnęły ZWIERZĄTKA!**

tekst: Michał „Dustułka” Zaręczewski

colin mcrae rally 2005





W grze znajdzie się około 30 modeli samochodów

Szybciej niż przewidywano, doskonały jak zwykle – piąty Colin nadjeżdża!

To doskonała wiadomość dla fanów gier samochodowych, a zwłaszcza dla miłośników rajdów firmowanych przez szkockiego kierowcę, Colina McRae. Piąta odsłona serii z jego nazwiskiem w tytule pojawi się już w tym roku, na jesieni. Co zabawne, nazwa wskazuje na odleglejszą premierę – COLIN MCRAE RALLY 2005. Nie wiadomo, czy to zagranie pod publiczność amerykańską (tam gra pojawi się na przełomie 2004/2005), czy też może wynik asekuranckiej postawy – być może twórcy boją się opóźnień.

Zanim opowiem o nowinkach i zmianach, jakie pojawią się w najświeższej odsłonie znamienitej serii, warto wspomnieć o jednej stałej, towarzyszącej Codemasters od lat. O grze niby jest głośno, ale informacji dla prasy i odbiorców nie ma zbyt wiele. O demo już w ogóle nie wspominam, bo jego brak na tak późnym etapie produkcji to znak firmowy Brytyjczyków. Karmią nas za to listą samochodów, garścią najważniejszych wiadomości i kilkoma marniutkimi screenikami. „Macie, napchajcie się i wara od naszego dzieła!" – według mnie przekaz jest właśnie taki.

No, dość narzekań. I tak wszyscy wiemy, że kolejny Colin znów pobije konkurentów na głowę. **Autorzy nęcą zupełnie nowym trybem rozgrywki o nazwie Career Challenge.** Zasada jest prosta, znana z innych rajdówek – zaczynasz na samym dole hierarchii rajdowej i dzięki sukcesom w niższych ligach awansujesz na wyższe szczeble, zyskując dostęp do coraz lepszych aut. Tych będzie łącznie trzydzieści. **Wypada też wspomnieć, że łączna liczba różnego typu rajdów wynosi 23, co pozwoli graczowi przebyć więcej niż 300 tras.** Zakładam, że spora część z nich będzie się powtarzać, bo nie wyobrażam sobie, że ktokolwiek był w stanie zaprojektować aż tyle zindywidualizowanych tras. W najważniejszym trybie, czyli Championship, czeka cię 9 rajdów, z których każdy składa się z ośmiu odcinków. Ponadto są jeszcze cztery odcinki superspecjalne. Osiem krajów – lokacji wyścigów – znasz już z poprzednich części (Finlandia, USA, Szwecja, Grecja, Hiszpania, Japonia, Australia, Wielka Brytania). Do tego dorzucono rajd na terenie Niemiec. Jeśli ktoś ma ochotę wczuć się w samego Colina, wystarczy ruszyć na trasę rajdu 4WD Championship, gdzie „Latający Szkot" występuje osobiście.



Pojawią się dwie nowe kamery – „chase" i z przedniej maski

LISTA POJAZDÓW ZAPOWIEDZIANYCH W COLINIE 2005

KLASA 4WD
- Subaru Impreza WRX
- Ford Focus Rally Car
- Citroën Xsara Rally Car
- Mitsubishi Lancer Evo VIII
- Peugeot 206 Rally Car
- Volkswagen Golf R32
- Audi A3 Quattro

KLASA 2WD
- MG ZR
- Citroën Saxo Kit Car
- Volkswagen Polo Super 1600
- Toyota Celica GT-S
- Ford Fiesta Rallye Concept

GRUPA B
- Audi Sport Quattro S1
- MG 6R4
- Peugeot 205 T16 Evo2
- Ford RS200

KLASA RWD,
- Lancia Stratos
- Lancia 037
- Ford Sierra RS Cosworth
- Alfa Romeo Alfetta GTV

KLASA SUPER 2WD
- Alfa Romeo 147 GTA
- Renault Sport Clio V6
- Volkswagen Golf GTI

KLASA 4x4 OFFROAD
- Land Rover, Freelander M-sport
- Mitsubishi Shogun Montero Evolution II
- Nissan Pickup-Dakar 2004

KLASA SPECJALNA
- Volkswagen Beetle RSi
- Ford Escort Mk1
- MGC Sebring Special
- 1967 Morris Mini Cooper S

KLASYCZNE
- Ford Escort RS Cosworth
- Lancia Delta Integrale Evo
- Toyota Celica GT-Four (ST185)
- Subaru Impreza 22B STi

Fizyka jazdy to realizm czwartej części serii połączony z arcade'ową dynamiką części trzeciej. Zgodnie z tradycją, samochody będą mieć jeszcze więcej wielokątów, co tym razem pozwoli na pokazanie najmniejszych zadrapań lakieru na karoserii. **Programiści z Codemasters zapowiadają obecność dodatkowej kamery (z pozycji przedniej maski) i bardziej interaktywne otoczenie, np. liście opadające w momencie uderzenia w drzewo.** Ciekaw jestem, jak to w rzeczywistości będzie wyglądać? I czym jeszcze od strony graficznej autorzy nas zaskoczą? Ponoć po mocnym uderzeniu obraz ma się na chwilę rozmyć, żeby bardziej realistycznie oddać „klimat" wypadku. To także może być całkiem interesujące.

Niestety, poza opcją split-screen pecetowcy nie będą mogli zmierzyć się z innymi graczami. Co innego posiadacze Xboxów i PS2 – tutaj Multiplayer pozwoli na potyczki do ośmiu graczy równocześnie. Zachowano kilka opcji, które pojawiały się w poprzednich częściach Colina – próby czasowe, krótkie wyścigi po nowe części i usprawnienia do samochodu (nowinka z czwartej części). Premiera gry zapowiadana jest na wrzesień i co istotne – wreszcie na wszystkie platformy równocześnie.

tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski



Colin McRae Rally 2005
Rajdowa

- Codemasters / CD Projekt
- www.codemasters.co.uk/colinmcrae2005/

☒ Wersja polska
☐ Tryb multiplayer

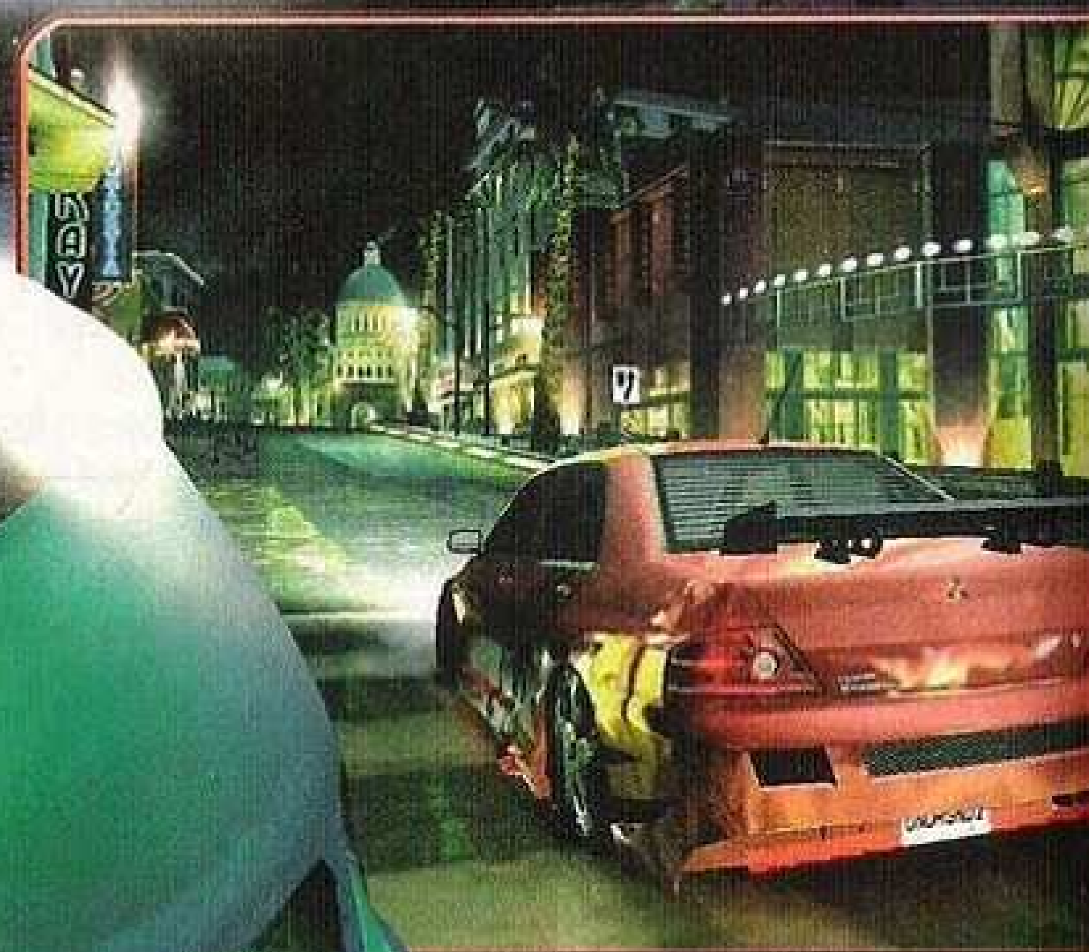
- **Premiera:** wrzesień 2004
- **Gra dla:** PC, PS2, Xbox

Colin – i wszystko jasne. Jeszcze więcej, jeszcze lepiej, jeszcze ładniej. I już niedługo w sklepie

Need for Speed Underground 2

Nadchodzi sequel „nocnego koszmaru kloszarda" – wszystkie pijaczki zwiewają w popłochu z jezdni!





Mistrz kierownicy

Gra NFS:U sprawiła mi ogromną radochę dzięki FANTASTYCZNEJ obsłudze kierownicy z systemem Force Feedback. Opór stawiany przez koło kierownicze sprawiał, iż na mym parszywym ryju bez przerwy gościł banan. Jednak największą zajawkę miałem dzięki symulacji reakcji fury na zmianę rodzaju nawierzchni: uślizgi kół i praca zawieszenia na kostce brukowej, nawierzchni nadgryzionej przez ząb czasu, w kanałach burzowych lub po przywaleniu w krawężnik... Po prostu rewelacja. Sequel z pewnością pod tym względem również nie zawiedzie – ja już pucuję moje „kółko" i prędzej zamienię luźną koszulkę oraz dżinsy na habit, niż będę dzielnie walczył na klawiaturze. Niah, niah!

W zkwantyzowanych interwałach czasowych (nie oglądało się „Star Treka"?) ukazują się kolejne odsłony serii, która podbiła serca graczy. Inaczej więc być nie mogło – po ogromnym sukcesie NEED FOR SPEED: UNDERGROUND (dla przypomnienia – 3 miliony sprzedanych egzemplarzy! Rewelacja!) firma Electronic Arts zapowiedziała wypuszczenie sequela, który obecnie doszlifowuje studio Black Box (wewnętrzny dev. EA). Chłopaki dają z siebie wszystko, mając świadomość, że z bronami w plecach wygląda się głupio (krążą pogłoski o tajemniczych mailach z pogróżkami z Polski...). Tomasza Jarzębowskiego – speca od marketingu z polskiego oddziału EA, z którym miałem okazję niedawno rozmawiać – rozpiera wręcz energia, gdy snuje wizje nt. tej gry.

tekst: Świniak

Złap mnie, jeśli potrafisz

Drugi „andergrałnd" z pewnością zrobi wszystkim dobrze. Gra ma być pełnowartościowym sequelem, a nie nędznym „expansion pack". Tym razem wypasiona metropolia zostanie podzielona na 5 dzielnic, które łącznie zaoferują aż 200 km dróg. W porównaniu z zaledwie 40 km z części pierwszej to imponujący wynik. Co więcej, miasto zostanie spowite drogami szybkiego ruchu, co oznacza możliwość komfortowego przemieszczania się między miejscami „zapalnymi".



Musisz bowiem wiedzieć, Szanowny Czytelniku, że charakter rozgrywki ulegnie tym razem gruntownej zmianie. Rozszerzony zostanie zakres uciech: zamiast suchych wyzwań, następujących po sobie w nieprzerwanym ciągu (112 wyścigów w „jedynce"), tym razem, niczym w MIDNIGHT CLUB 2, z morza ruchu ulicznego wyłowisz zawodników chętnych do rywalizacji. Ewentualnie losowo przystąpisz do wyścigów o określonym charakterze (np. jeśli nie lubisz „driftować", omijasz te wyzwania). Delikwentowi należy usiąść na ogonie i nie pozwolić się zgubić – w ten sposób przystępujesz do starcia. I tu ciekawostka: oponenta musisz wyprzedzić co najmniej o 300 metrów (tryb Outrun). Mroczny klimat nocnych wyścigów spotęguje rozwiązanie znane z serii GRAND THEFT AUTO: tuning lub malowanie fury uskutecznisz w „zakładach usługowych" rozproszonych po mieście. To samo odnosi się do sklepów z częściami do tuningu – tych znajdziesz w grze 20. Dostępnych elementów tuningowych pojawi się dwukrotnie więcej niż w pierwszej części, przy czym na szczególną uwagę zasługuje nowa „dziedzina", czyli car audio. Po wrzuceniu do bagażnika stosownego zestawu będzie można cieszyć się lepszym oraz donośniejszym brzmieniem, a idę o zakład, że dostępne będą bonusowe tracki. Lista przygrywających kawałków nie została jeszcze opublikowana, jednak mając w pamięci świetną muzę z „jedynki" liczę na gorący, czarny beat.

Nadjeżdża prawdziwa kasa

Kolejną nowością będzie opcja wymiany drzwi na takie otwierane do góry („skrzydła"), niczym w Lamborghini – design samochodów stanie się jeszcze bardziej agresywny. W grze znajdzie się przeszło 30 wózków (odpowiednio drogie licencje), m.in. ze stajni Forda, Mitsubishi, Nissana, Toyoty i Volkswagena. Póki co nie



Poprzednie wersje Need for Speed



Seria NEED FOR SPEED jest jedną z nielicznych w historii gier wideo, które doczekały się tak wielu „rozgałęzień". Zaczęło się od klasycznych NFS, później światło dzienne ujrzały dwie części HOT PURSUIT, PORSCHE UNLEASHED, a od niedawna rządzi UNDERGROUND. Od początku istnienia serię wydaje Electronic Arts, która dzięki niej zbiła prawdziwe kokosy (wirusem NFS zarażone zostały wszystkie platformy). Ciekawe, co przyniesie przyszłość? Póki co pewne jest, iż EA stworzyła kolejną gwiazdę, za co cześć jej i chwała. Premiera UNDERGROUND 2 odbije się w prasie szerokim echem – to pewniak. Natomiast czy diabeł będzie zabiegał o względy EA – czas pokaże...



wiadomo nic na temat konkretnych modeli, co jednak tylko podgrzewa atmosferę. Jako że czuję patologiczny pociąg do samochodów, oto moje pobożne życzenie: zobaczyć więcej europejskich fur typu Audi A6, Alfa... Wracając do tuningu, gracz otrzyma do dyspozycji większe kwoty, co otworzy przed nim nowe możliwości. Jeśli jednak przesadzisz z dopakowaniem osiągów zapominając np. o hamulcach, poczujesz skutki „bliskich spotkań pierwszego stopnia" z elementami otoczenia – tu niezbyt przyjemnymi dla gębuni betonowymi ścianami. Wprawdzie malownicze wypadnięcie przez przednią szybę i taplanie się we własnym barwniku nie wchodzi w grę, ale...

„Turbo" jak nowe

W trybie Kariera czeka cię 150 wyścigów Warto w tym momencie wspomnieć o dopieszczeniu pewnego elementu zabawy, który w „jedynce" zawiódł. Mowa o podtlenku azotu („turbo"): o ile w UNDERGROUND w każdym wyścigu występowała ograniczona ilość rzeczonego, tak w sequelu będzie można uzyskać więcej „turbo" wariując na drodze, szafując życiem, korzystając ze skrótów, skacząc na hopach (ja chcę więcej mostów!) i prowadząc furę w mniej lub bardziej kontrolowanych poślizgach. Pachnie to serią BURNOUT (konsolowy exclusive; wydawcą jest również EA, która odkupiła prawa do serii od podupadającej firmy Acclaim). I bardzo dobrze, gdyż patent ten sprawdza się wyśmienicie, skutecznie motywując do działania.

Poleje, powieje...

Poza Karierą „dwójka" zaoferuje wszystkie znane z prequela tryby zabawy. Nie zabraknie również internetowych pojedynków. Oprawa graficzna uległa poprawie, co szczególnie cieszy w kontekście wersji konsolowych. O ile pecetowa „jedynka" trzymała wysoki poziom, tak o wersjach konsolowych nie można było tego powiedzieć (szczególnie PS2). Sequel zapowiada się ładniejszy, w otoczenie oraz same fury wpakowano więcej polygonów, miasto jeszcze intensywniej tętni życiem, cieszą takie smaczki jak mgła majacząca na horyzoncie. Zamieszczone w Internecie filmiki utwierdziły mnie w przekonaniu, że engine został rozsądnie zoptymalizowany. Rozbudowanie miasta pod względem architektonicznym pociągnie za sobą również takie patenty jak zmienne warunki atmosferyczne. Developer zapowiada kilka odmian deszczu (od „kapuśniaczku" do „leje jak z cebra") i wiatru, w dodatku zmieniających się w trakcie zabawy. Niewątpliwym atutem serii jest dynamika rozgrywki. Może początkowo nie czuje się jej zbyt mocno, ale po konkretnym dopakowaniu fur krajobraz gna zdecydowanie szybciej. W U2 efekt zostanie dodatkowo wzmocniony dzięki wpakowaniu w otoczenie popylających pojazdów większej liczby drzewek i podobnych szczegółów. Mniam!!!

Na pożegnanie

Swoboda przemieszczania się po mieście zażegna nudę znaną z „jedynki". Równie smakowicie wypadają zapowiedzi rozszerzenia parku maszyn oraz wrzucenia sprzętu audio. NFS: UNDERGROUND 2 będzie z pewnością tak szybką, arcade'ową pozycją, że pachy się spocą – bez dwóch zdań! Fanom serii z pewnością nie muszę rekomendować niniejszego tytułu, nieprawdaż? Wszak prawdziwy zapaleniec już teraz przyjmuje na klatę mandaty za nierozważną jazdę po mieście w środku nocy oraz chomikuje podtlenek azotu, aby w listopadzie podjechać pod sklep na pierwszej pozycji. Będzie dużo łomotu!





NFS: Underground 2
Wyścigi samochodowe

- EA / EA Polska
- www.eagames.com/official/nfs/underground2/pl

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** listopad 2004
- **Gra dla:** PC, GC, PS2, Xbox

Jeśli EA schrzani ten tytuł, **prześlę do siedziby firmy sześć dwumetrowych kawałków szyny kolejowej!**

Temat i gatunek niezbyt oryginalny, ale twórcy KOHANA chcą odejść od schematu

AXIS & ALLIES

Kamikaze

Kamikaze („boski wiatr") to jedna z broni specjalnych, z których można skorzystać dowodząc Japończykami w AXIS & ALLIES. W trakcie II wojny samobójcze misje podejmowano na rozkaz admirała Takijoro Onishiego, dowódcy japońskiej 1. Floty Powietrznej stacjonującej na Filipinach. Ten sposób zwalczania marynarki wojennej został po raz pierwszy zastosowany podczas bitwy o Filipiny, a potem także m.in. w czasie obrony Okinawy. Wedle różnych źródeł, japońscy piloci-samobójcy zatopili od 26 do 34 amerykańskich okrętów bojowych, a około trzydzieści uszkodzili. Kamikaze podejmowali walkę aż do ataków atomowych na Hiroszimę i Nagasaki, lecz z biegem czasu ich skuteczność była coraz niższa.

Gdyby zliczyć wszystkie gry komputerowe, które albo są strategiami czasu rzeczywistego, albo traktują o II wojnie światowej, pewnie doszlibyśmy do około tysiąca. W takim tłumie niezbyt łatwo jest pokazać coś oryginalnego. Są jednak przypadki, których nie da się łatwo sklasyfikować. Jedną z gier, które potrafiły odejść od klisz gatunkowych, była strategia KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS. Teraz jej twórcy pracują nad eRTeeSem AXIS & ALLIES.

Tytuł ten powinien być dobrze znany starszym miłośnikom gier o II wojnie światowej – swego czasu triumfy święciła tak właśnie nazwana planszówka. Później wydano także grę komputerową, strategię turową, znów pod takim samym tytułem. Tym razem jednak produkt TimeGate koncentrować się będzie zasadniczo na walce w czasie rzeczywistym, choć istnieje także opcja planszowa. W tym przypadku rozgrywka toczyć się będzie na podobnych zasadach, jak w grze opartej na sześciennych polach.


W trakcie misji możesz wezwać posiłki z powietrza

Historycznie, ale nie zawsze

Główny tryb rozgrywki stanowią jednak trzy kampanie rozgrywane jako RTS. Na państwa Osi i aliantów przypada po jednej, natomiast przygoda nr 3, bardziej skomplikowana i dynamiczna, pozwoli ci podbić cały glob dowodząc jednym z pięciu największych mocarstw. Ciekawe tylko, czy oznacza to, że istnieje możliwość skonfrontowania np. Rosjan z Brytyjczykami? Taka opcja byłaby dość dziwna w kontekście II wojny, ale mogłoby być całkiem ciekawie... W kampaniach liniowych etapy brytyjskie, rosyjskie i amerykańskie są w większym stopniu osadzone w realiach historycznych. W przypadku misji niemieckich i japońskich twórcy chcą minimalnie odejść od historii i być może co nieco zmienić zakończenia bitew. Za to w stu procentach zgodnie z prawdą historyczną zaprojektowano modele sprzętu wykorzystywanego po obu stronach konfliktu. Pojawią się też najsłynniejsi dowódcy II wojny, że wspomnę choćby o Żukowie, Pattonie, Rommlu czy Eisenhowerze.

Każdy z wielkich liderów armii posiada „specjalne zdolności", które co jakiś czas można uaktywniać. I tak na przykład możesz wykorzystywać propagandę, wysyłać na wrogów rakiety V2, pilotów kamikaze, a nawet bombę atomową. Rzecz jasna, nie można z tych specjalnych cech korzystać do woli – po pierwsze, są wyjątkowo kosztowne, a po drugie, użycie ich po raz kolejny wymaga odczekania odpowiedniej ilości czasu (tak jak w C&C GENERALS).

Doświadczenie przede wszystkim

Tworzenie jednostek bojowych – piechoty, lotnictwa czy pojazdów zmechanizowanych – kosztuje określoną ilość gotówki (pieniądze to podstawowy „zasób naturalny" w grze). Jeśli bez opamiętania rzucisz się w produkcyjny wir, okaże się, że szybko zacznie brakować ci forsy. To niesie ze sobą jeszcze jeden negatywny skutek – jednostki są słabe na polu bitwy, ponieważ nie starcza pieniędzy na ich utrzymanie i naprawę. Kaskę zatem będziesz musiał wydawać rozsądnie, a swoje regimenty utrzymywać przy życiu. Z upływem czasu nabierają one doświadczenia, a przez to ich wartość bojowa rośnie. Regimenty składają się z batalionów (każdy reprezentowany przez postać żołnierza lub jeden czołg) w ilości od czterech do siedmiu. Możesz stracić ich część, ale dopóki jest choć jedna postać, istnieje możliwość, by w pełni odzyskać walory bojowe całego regimentu. Jeśli tylko zdołasz wrócić do bazy...

Warto wspomnieć o kilku cechach, które na pewno poprawią grywalność AXIS & ALLIES. Pojawią się bardzo szczegółowe mapy (jak podczas prawdziwej wojny), kamerę będzie można do woli obracać, środowisko gry zaprezentowane zostanie w pełnym trójwymiarze. Prawie wszystkie struktury naziemne można składać i przewozić.

Z ostatecznymi ocenami wstrzymajmy się do premiery w listopadzie, ale już dziś można przypuszczać, że AXIS & ALLIES będzie jedną z ciekawszych strategii roku 2004.

Axis and Allies
Strategia czasu rzeczywistego

- Atari / —
- http://www.atari.com/axisandallies/

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** październik 2004
- **Gra dla:** PC

AXIS & ALLIES ma szansę nie zagubić się w tłumie innych gier z gatunku RTS. Twórcy KOHANA na pewno o to zadbają

tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski


Jednostki zdobywają doświadczenie bojowe

Czołgi można ustawić w trzech formacjach

YOU ARE EMPTY

Piją więcej niż my, no i gry robią też lepsze... Nowy rosyjski hit może zagrozić nawet HALF-LIFE 2!





Rosjanie kojarzą się Polakom z paskudną tandetą, samochodami na pych, pralkami o wadze stada słoni i plastikowymi latareczkami na baterie słoneczne. Ów harmonijny obraz totalnej nędzy i rozpaczy bezczelnie niszczą twórcy gier komputerowych. Gracze gnębiący kosmitów w CODENAME: OUTBREAK bądź oglądający przepiękne szoty ze STALKERA zapominają, że mają do czynienia z dostarczycielami szlamu. Są zachwyceni doskonałymi pomysłami i świetnym wykonaniem. Podobne wrażenie robi głośny na Zachodzie YOU ARE EMPTY, pierwsza produkcja założonego w 2001 roku Digital Spray Studios (ziomalska nazwa, nie?). Recenzenci niektórych serwisów nieśmiało piszą, że to właśnie ta gra jako pierwsza rzuci wyzwanie Gordonowi Freemanowi. Pędźcie zatem po colę i popcorn, zapowiada się niezły bój! Początek YOU ARE EMPTY przypomina STALKERA, by później pognać na złamanie karku ku klatce z napisem HALF-LIFE 2. Rzecz dzieje się w alternatywnym Związku Radzieckim, gdzie – tuż po II wojnie światowej – zostaje uruchomiony intensywny program badawczy. Każdy naukowiec dostaje do ochrony dwóch policjantów (z których jeden umie pisać, a drugi drapać się po mordzie) i pożegnawszy się z rodziną, trafia na długie lata do laboratorium. Dzięki wysiłkowi jemu podobnych kraj zamienia się w potęgę gospodarczo-militarną, której podstawę stanowią zamknięte dla ludzi z zewnątrz miasta, utrzymane w socrealistycznym stylu.

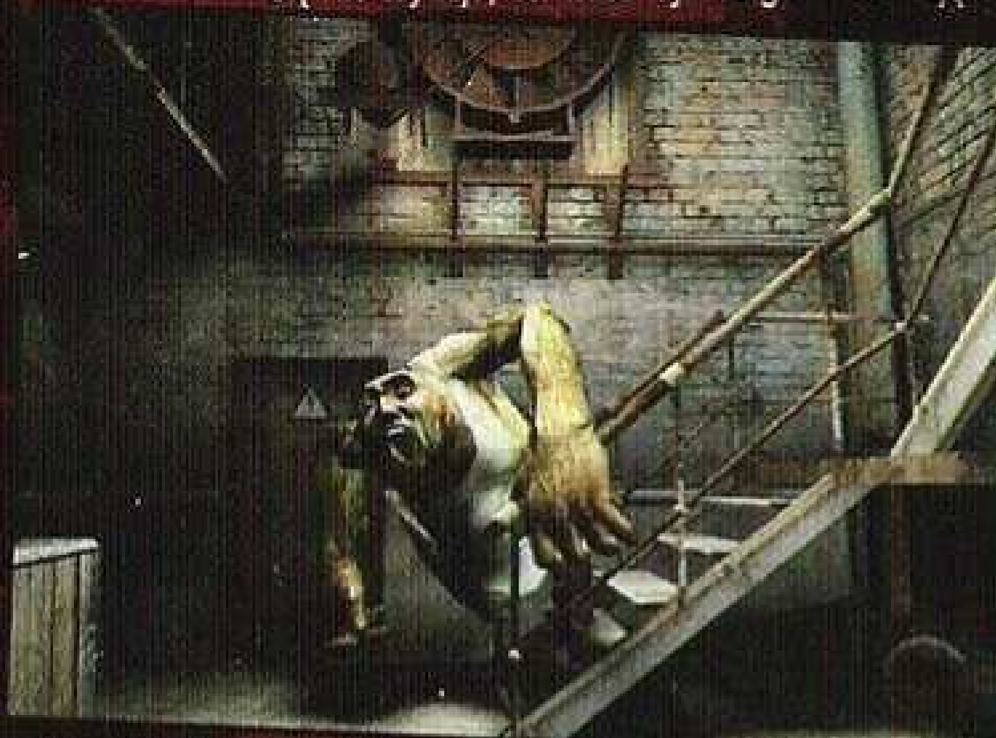
Niestety, jedno z laboratoriów popełnia straszliwie głupi błąd i zamiast nadczłowieka tworzy wirusa. W mieście wybucha panika, leje się krew, szerzy zaraźliwa mutacja, a bohater dochodzi do wniosku, że świat jest jednak piękny. Wychodzi z domu tak jak stoi, chwyta jakiś kijaszek i z jego pomocą usiłuje przetrwać. Nie liczy już na ocalenie miasta. Marzy o tym, by uciec, by poinformować świat o zagrożeniu i zrobić z siebie herosa. Wierzy widać w tradycje przodowników pracy, liderów hut i kopalń...

W czasie zabawy zwiedzasz stację metra, zachodzisz do teatru, opery, kina i ogrodu botanicznego. Oglądasz też dzielnicę przemysłową z olbrzymimi fabrykami, magazynami i składnicami rdzewiejącego złomu. Wpadasz do pobliskiego kołchozu, podziwiasz stojące na ulicach Moskwicze, Wołgi i Zaporożce, a także charakterystyczne, bardzo „polskie" sklepy z samymi hakami na wystawach. Kij dość szybko zamieniasz na pistolety Nagana, Kałasznikowy i Maximy. Podnosisz kamizelki kuloodporne, dopalasz się prochami, kryjesz po ruinach, skradasz między blokami z karabinem przy ramieniu. Korzystasz też z samochodów, jeździsz tramwajami i autobusami. Oczywiście pod warunkiem, że wiesz, jak je uruchomić.

Twoi przeciwnicy przypominają mutantów rodem z koszmarnych snów. Są wśród nich chorobliwie opuchnięci twardziele, chudzielcy z ciężkimi młotami w dłoniach, koszmarne siostrzyczki z domu pomocy społecznej, kurczaki o rozmiarach dużego dinozaura, oszalałe psy o przekrwionych oczach. Stworami kierują dobre procedury Sztucznej Inteligencji – niech ci się nie wydaje, że mutanty mózgów nie mają.

Programiści z byłego ZSRR rozkochali się w FPP'ach i szykują mnóstwo interesujących tytułów z tego gatunku. Prócz doskonale znanego STALKERA oraz KREED warto zwrócić uwagę na XENUS, historię młodego mężczyzny poszukującego swojej siostry w kolumbijskiej dżungli. Program łączy zręcznościówkę z rozbudowanym role-playem, a kodują go twórcy CODENAME: OUTBREAK. Nieźle zapowiada się też STALIN SUBWAY (znów historia alternatywna, lata 50. i zamach na Stalina), mroczny horror PATHOLOGIC, luzacka nawalanka HELL-FORCES, a także KREED 2. Będzie w co grać!

Gra pojawi się w sklepach na początku 2005 roku. Na dzień dzisiejszy wygląda bardzo dobrze, niektóre screeny tylko nieznacznie ustępują tym z HALF-LIFE 2. W pokonanie mistrza jednak nie wierzę, tym bardziej, że autorzy gry nie przewidują Multiplayera. Narzędzia do tworzenia modów go nie zastąpią...



You are Empty
Akcja

* **Digital Spray Studios / —**
* www.youareempty.com

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

* **Premiera:** pierwsza połowa 2005
* **Gra dla:** PC

Tamtejsze gry coraz rzadziej przypominają zegarki „made in USSR" – drewniane klatki z padniętą kukułką... **Teraz pora na mjut z rosyjskich hut!**

tekst: Michał „Benu" Zacharzewski

WARHAMMER 40,000

DAWN OF WAR

40 tysiącleci wojny to spory kawał czasu. Ludzkość ma za sobą dopiero siedem...

Świat Warhammera 40,000 znany jest graczom komputerowym od kilku lat, a to za sprawą takich gier jak CHAOS GATE czy RITES OF WAR. Od czasu ich wydania minęło sporo czasu, zdecydowanie zbyt dużo, jak na mój gust. Na szczęście już niebawem w nasze rączki trafi DAWN OF WAR, strategia czasu rzeczywistego, nad którą pracują chłopaki z Relic Entertainment oraz THQ. Nad całym projektem czuwa, rzecz jasna, Wielki Brat Games Workshop dbając o to, by wszystko wyglądało i zachowywało się tak jak powinno.

I faktycznie, wszystko zdaje się być na swoim miejscu. **Pierwszą rzeczą rzucającą się w oczy jest piękna, trójwymiarowa grafika.** Mnogość szczegółów modeli i terenu dodaje grze uroku, cieszy też możliwość zoomowania – postarano się nawet o tak drobne smaczki jak tatuaże czy szramy na twarzach Marines. Sądząc po screenach można przypuszczać, że gra będzie niezwykle widowiskowa, co zresztą staje się powoli standardem w grach z elementami RTS (najlepszym przykładem jest opisywany niedawno w CLICKU! SPELLFORCE).

W DAWN OF WAR mamy cztery strony konfliktu: Space Marines, Eldarów, Orków i oczywiście Chaos Marines. Tutorial zawarty w grze umożliwia zapoznanie się z taktyką walki wszystkich czterech ras. **Niestety, będzie tylko jedna kampania w trybie singleplayer – dla Space Marines.** Trochę ubogo i jakoś niezbyt pocieszają mnie tłumaczenia autorów, że spowodowane to jest troską o odpowiednie rozbudowanie fabuły kampanii. No cóż, trudno się mówi... Całe szczęście innymi armiami walczyć będzie można w trybie Multiplayer, co, mam nadzieję, wynagrodzi niedostatki trybu dla pojedynczego gracza. Bohaterami kampanii Space Marines są żołnierze Blood Ravens wysłani na planetę Tartarus, która zagrożona jest atakami Orków. Na miejscu okazuje się, że zagrożeń jest znacznie więcej i koniec końców dzielni komandosi muszą urządzić młóckę nie tylko zielonoskórym, lecz także Eldarom i wojownikom Chaosu. A co, jak już tam polecieli, to trzeba obsłużyć przeciwników kompleksowo, prawda?



Podobnie jak w innych RTS'ach, tak i w DAWN OF WAR będziesz wydobywać surowce (tylko 2), budować różne instalacje i produkować wojsko. W grze główny nacisk położono jednak na aspekt taktyczny – wątki ekonomiczne nie są aż tak istotne jak w innych produkcjach. Żeby ułatwić graczowi skupienie się na wojence, zmodyfikowano np. rolę „peonów" (podstawowych jednostek kopiących rudę i noszących ją) – **w DAWN OF WAR peoni są bardzo tani i bardzo szybko się produkują, przez co ich strata nie jest tak bolesna jak w innych tytułach.** Aby ubarwić rozgrywkę, w DAWN OF WAR znajdą się wszelkie maszyny bojowe ścierających się stron: zobaczymy np. Dreadnoughty Space Marine'ów, orkuskie zwariowane innowacje techniczne oraz demony Chaosu.

DAWN OF WAR zapowiada się bardzo interesująco – jeśli tylko uda się uniknąć poważniejszych błędów w mechanice gry i wyważeniu stron konfliktu, już niedługo powinniśmy dostać do rąk naprawdę zajmującą i klimatyczną strategię. Oby tak się właśnie stało.

Proszę państwa, oto Ork

Pomimo iż w WARHAMMERZE 40,000 Orki uzbrojone są w miotacze plazmy i inne ultra-nowoczesne zabawki, tak naprawdę ich mentalność i sposób bycia nie zmieniły się ani trochę od czasów, gdy biegały z siekierami. Nadal są kłótliwe, skore do przemocy (równie chętnie wobec siebie nawzajem) i niesforne w dowodzeniu. Z zamierzchłych czasów zostało im też zamiłowanie do skomplikowanych mechanizmów wojennych, które często stanowią większe zagrożenie dla prowadzącego pojazd niż dla potencjalnych wrogów. Wniosek z tego jeden: Ork zawsze będzie Orkiem, czy to za 10, 40 czy 100 tysięcy lat!



tekst: Piotr „Frogger" Moskal

Warhammer 40k Dawn of War

RTS 3D

- **Relic Entertainment / CD Projekt**
- www.relic.com/product/dawnofwar
- **Wersja polska**
- **Tryb multiplayer**
- **Premiera:** jesień 2004
- **Gra dla:** PC

Gratka dla fanów Warhammera 40k i nie tylko. Strategia czasu rzeczywistego w przepięknej oprawie 3D!

Podsłuchaliśmy...

Nierzeczywisty powróci

Firma Midway zajmie się dystrybucją trzech nowych gier z serii UNREAL – wynika z podpisanej niedawno umowy. Pierwszą z nich będzie konsolowy UNREAL CHAMPIONSHIP 2, drugą nienazwana jeszcze gra na sprzęt nowej generacji (PS3, Xbox2), a trzecią... kolejny UNREAL TOURNAMENT. Kochani, jedna prośba! Niech nierzeczywisty stanie się rzeczywistym jeszcze w tym roku!



Półtrup wśród żywych

Johnowi Carmackowi udało się wysunąć na czoło stawki – jego DOOM 3 ukazał się na rynku w połowie sierpnia. Chłopaki z Valve są tylko deczko spóźnieni. Według najnowszych informacji gra trafi do sklepów pod koniec września. Nie wiadomo jedynie, czy ukaże się w wersji CD. MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT będzie jej na przykład pozbawiony.

Polan gromada

Angielskojęzyczna wersja POLAN 2 – gra KNIGHTSHIFT – doczeka się kontynuacji. Ostateczne decyzje dotyczące kolejnej części tej znakomitej strategii zapadną w czasie sierpniowych targów w Lipsku.

BloodRayne na bank

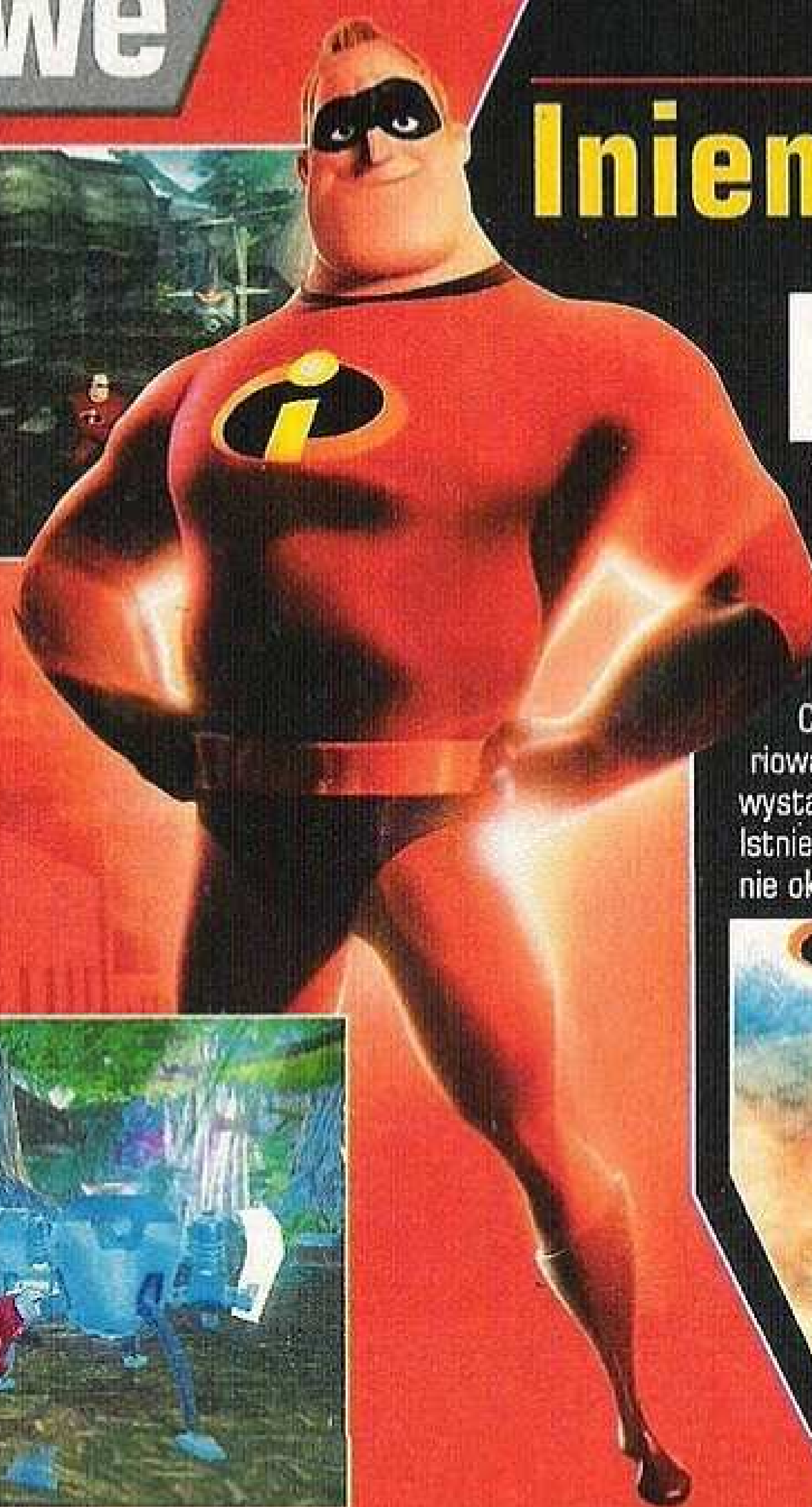
Ruszyła oficjalna strona internetowa filmu „BloodRayne". Najnowszych plotek o ekranowej przygodzie rudowłosej półwampirzycy możesz szukać pod adresem www.bloodrayne-the-movie.com.



Iniemamocni

PC / Xbox / GBA / PS2





Po sukcesie „Gdzie jest Nemo?" firma Pixar przerzuciła się na „Iniemamocnych". Zapowiedziany na listopad film opowiada o rodzinie emerytowanych superbohaterów, którzy nagle okazują się niezmiernie potrzebni. Otyły nadtatuś dysponuje gigantycznym powerem w grabach, a odlotmama ma nieziemsko elastyczne kończyny. Hiperdzieci też są niekiepskie: potrafią znikać bądź spowalniać czas. Nic dziwnego, że to właśnie oni ruszają złoić skórę bandziorom, a przy okazji ponabijać się z ludzkich przywar. Idealny pomysł na grę, nieprawdaż? INIEMAMOCNI (ang. THE INCREDIBLES) powstają w firmie Heavy Iron Studios i będą zwariowaną trójwymiarową platformówką. W polskiej wersji filmu wystąpią Piotr Fronczewski, Jerzy Kryszak, Kora i Stanisław Tym. Istnieje szansa, że wezmą też udział w pracach nad grą. Oby tylko nie okazali się małolepsi!





Counter-Strike Source

PC

Za gigantyczną popularnością HALF-LIFE'A kryje się m.in. rewelacyjny COUNTER-STRIKE. Niestety, kultowa strzelanka postarzała się mocno w ostatnich latach i zaczęła powoli przegrywać z takimi tytułami jak ENEMY TERRITORY czy BATTLEFIELD: VIETNAM. Na szczęście już niedługo doczeka się kontynuacji. Wraz z premierą HALF-LIFE 2 na rynku pojawi się nowy COUNTER-STRIKE, lekko ulepszony, a przede wszystkim przepisany na nowy silnik graficzny Source. To dzięki niemu program będzie wyglądał dużo bardziej efektownie i zaoferuje zupełnie nową fizykę postaci, pocisków i innych obiektów ruchomych. Sam model rozgrywki nie zmieni się. COUNTER-STRIKE SOURCE będzie dostępny w Sieci w tym samym czasie, w którym HALF-LIFE 2 trafi do sklepów. Nowy wygląd zyska też klasyczny HALF-LIFE.



NHL 2005

PC / Xbox / GCN / PS2

Nowa odsłona najlepszego pecetowego hokeja przyniesie to co zwykle – nowe składy i poprawioną szatę graficzną. Gra już dziś wygląda lepiej niż bliźniacza FIFA 2005, poprawiono bowiem animacje zawodników (zwłaszcza ich twarzy), wygląd tafli lodowiska, otaczających je trybun, a także chmur lodu ścieranego przy hamowaniu. Genialnie wyglądają zderzenia hokeistów – ciężcy panowie wpadają na siebie, z impetem waląc się na ziemię, po czym suną jeszcze przez chwilę w jedną ze stron. Graczy ucieszy wiadomość o możliwości rozegrania Pucharu

Euro Rally Champion

PC / PS2

Silnik fizyczny INDYCAR SERIES posłuży firmie Brain in the Jar do stworzenia niskobudżetowej samochodówki przeznaczonej dla pecetów i konsol firmy Sony. W EURO RALLY CHAMPION gracz pojedzie na mistrzostwa świata, by wziąć udział w kilkudziesięciu wyścigach rozgrywanych na 5 różnych kontynentach, na powierzchniach asfaltowych, szutrowych, błotnistych i pokrytych lodem. Brak pieniędzy na licencje spowodował, że dostępne samochody jedynie przypominają te znane z telewizyjnych rajdów – nie oznacza to jednak, że grze brakuje realizmu. Autorzy programu wciąż podkręcają poziom trudności i dokładają kolejne zmienne do modelu jazdy. Nie zapominają jednak o początkujących kierowcach, dla których przewidziano tryb Arcade.



PC / Xbox / GCN / PS2

FIFA Football 2005



Tym razem prace nad pecetową wersją FIFA 2005 toczą się w głębokim cieniu powstającego w dalekiej Japonii behemota o nazwie PRO EVOLUTION SOCCER 4. Niestety względny spokój nie działa mobilizująco na programistów – zmian jest mało i dotyczą raczej drugoplanowych elementów programu. Co prawda usprawniono system kontroli zawodników bez piłki (off the ball) oraz poprawiono „płynność" akcji, lecz nie ruszono motoryki zawodników. Przygotowano im nowe animacje oraz od nowa zaprogramowano zachowanie, lecz nie zerwano ze sprawdzonymi schematami. Nowy Tryb Kariery pozwala na znacznie głębszy wgląd w sytuację klubu i poszczególnych zawodników, tyle że do poważnej zabawy wciąż potrzeba nakładki w postaci TOTAL CLUB MANAGER. Dobrze chociaż, że zadbano o standardy, kodując ponad 300 zespołów z 20 lig oraz 40 ekip narodowych (łącznie około 15000 graczy). Oby tylko Elektronicy flagę polską właściwie namalowali. W UEFA 2004 była jakaś taka... dziwna.

PC / Xbox / GCN / PS2

Tony Hawk's Underground 2

Pierwsza część TONY HAWK'S UNDERGROUND ominęła pecety. Druga tego świństwa już nie odwali. Nie będzie fochów ani wrzasków, unoszenia się dumą. Gwiazdy czterokołowej dechy na dobre ustępują miejsca prząśnym chłopaczkom z amerykańskiego podwórka. W World Destruction Tour zmierzą się dwie drużyny dowodzone przez Tony Hawka oraz Bama Margerę, gwiazdę programu Jackass. Prócz obowiązkowego Story Mode pojawia się też tryb Classic, przeznaczony głównie dla nieprzekonanych do zmian fanów czterech pierwszych części serii. W porównaniu z THPS4, gra zyska dużo bardziej luzacki charakter, gracze zaś większą swobodę działań. Dowód? Możesz wysmarować na ścianie swoje własne graffiti. Jedną z ukrytych postaci jest Ben Franklin. I wreszcie najlepsze: nic nie stoi na przeszkodzie, byś pobrykał na szpitalnym wózku, stoliku do sprzedaży obwoźnej czy osławionym Gingerze firmy Segway.



Podsłuchaliśmy...

Kokosz znowu gierczy



Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz, dziennikarz znany m.in. z występów na łamach CLICKA!, pracuje obecnie dla firmy HeavenX. Akutalnie powstają w niej trzy projekty – platformówka CHESTER ADVENTURES, kosmiczna strzelanina FPP zatytułowana ALEX CARVER: FUTUREBRIGHTER oraz AFTERSHOCK: ANOTHER POST-NUCLEAR STORY, reklamowane jako połączenie HALF-LIFE z DEUX EX. Oby któraś z powyższych pozycji okazała się nowym PAINKILLEREM!

Samsung szuka talentów

Ruszyła nowa edycja konkursu „Cybertalenty", organizowanego co roku przez firmę Samsung. Jeśli komponujesz przy użyciu komputera, tworzysz sety vj'skie, animację bądź grafę, zajrzyj na stronę www.wcg.pl. Kto wie, może właśnie w ten sposób zostaniesz gwiazdą?

Sequelvision

Firma Activision zapowiedziała całą masę sequeli. Od kwietnia 2005 roku do marca 2006 na rynku pojawią się nowe odsłony serii QUAKE, CALL OF DUTY, TRUE CRIME, TONY HAWK i SPIDER-MAN. Oby większość z nich trafiła na pecety!

Manhunt zabija

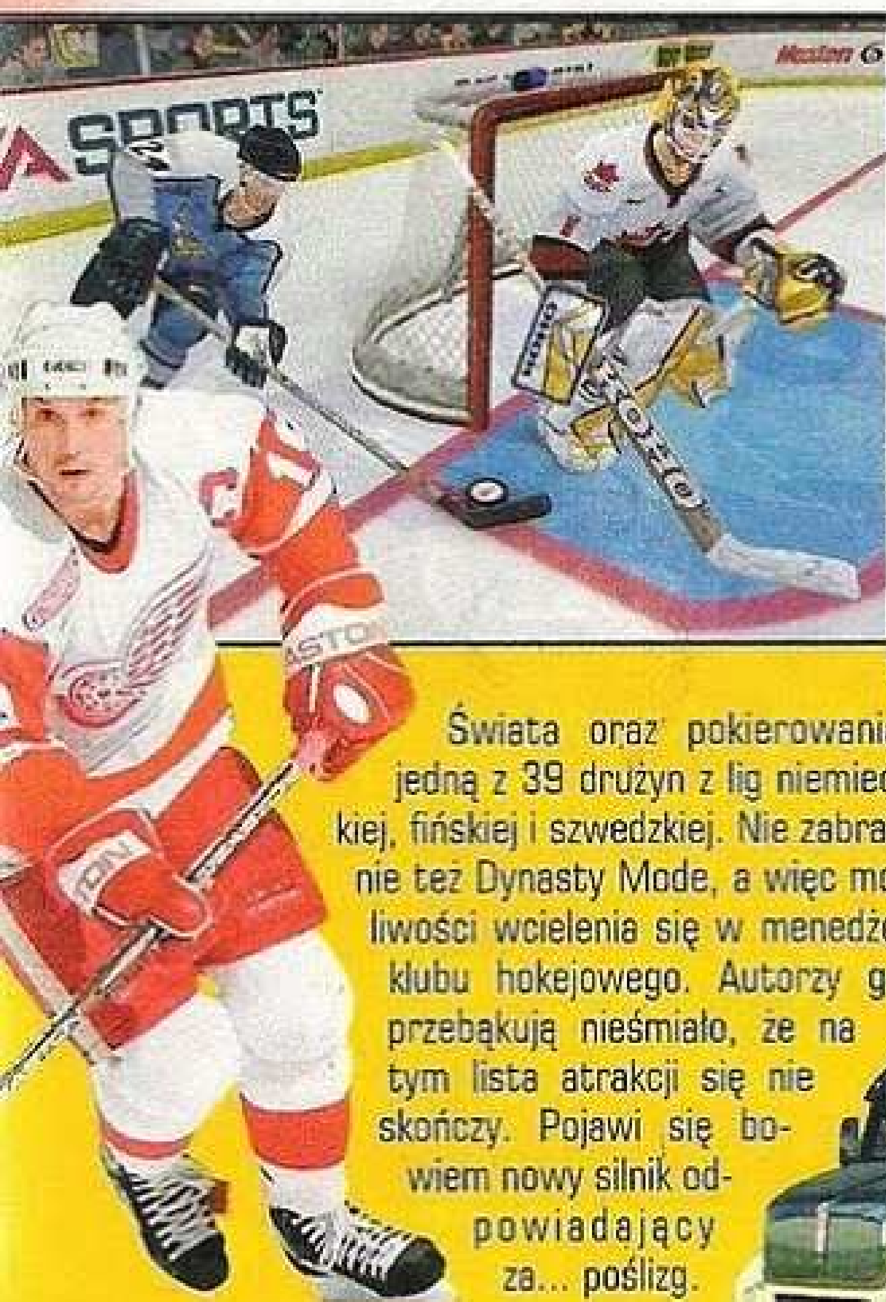
17-letni Warren Leblanc zwabił 14-letniego Stefana Pakeeraha do parku. Chłopcy mieli spotkać się tam z dwiema dziewczynami, tyle że w ruch poszły nóż oraz młotek. Smutna rzeczywistość? Nie do końca – obrońcy moralności odkryli bowiem, że zabójca obsesyjnie grał w MANHUNT. I znów będzie, że gry zabijają... Jakby to one trzymały młotek.

Spady, obsuwy, przesunięcia

Zmarł EXARCH, ciekawie zapowiadający się MMORPG. Ponoć przerósł programistów, zarówno pod względem finansowym, jak i technicznym. Opóźni się też SUDDEN STRIKE 3, przygotowywany od ponad roku przez niemieckie CDV. Prawie na pewno powstanie BALDUR'S GATE 3, niestety, prawdopodobnie nie będzie się nim opiekował BioWare, który kleci DRAGON AGE. W przyszłym roku na rynku zadebiutuje TOMB RAIDER 7. A we wrześniu do sklepów trafią ROME: TOTAL WAR i RICHARD BURNS RALLY.

Gwiazdeczki Playboya

Trwa moda na wysyłanie do gier komputerowych znanych i mniej znanych hollywoodzkich aktorów. Po świetnie obsadzonych DRIV3R i TRUE CRIME przyszła pora na PLAYBOY: THE MANSION, strategię ekonomiczną opowiadającą o losach założyciela najsłynniejszego magazynu dla mężczyzn. W programie pojawi się znana modelka i marna aktorka, Carmen Electra, a także komik Tom Arnold.



Świata oraz pokierowania jedną z 39 drużyn z lig niemieckiej, fińskiej i szwedzkiej. Nie zabraknie też Dynasty Mode, a więc możliwości wcielenia się w menedżera klubu hokejowego. Autorzy gry przebąkują nieśmiało, że na tym lista atrakcji się nie skończy. Pojawi się bowiem nowy silnik odpowiadający za... poślizg.

PC

18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal

Już po raz trzeci przyjdzie ci się wcielić w kierowcę dużej, osiemnastokołowej ciężarówki. Tym razem jednak zwiedzisz nie tylko terytorium Stanów Zjednoczonych, ale i przygraniczne bezdroża Meksyku i Kanady. Zobaczysz więcej miast, bardziej inteligentnych kierowców i nieustępliwą policję. Będziesz przewoził kilkadziesiąt różnych ładunków, w tym drewno, ropę naftową, zwierzęta, szkło, a nawet wielkie, gipsowe gady. Dzięki poprawionemu silnikowi Prism3D (znanemu z DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT) zobaczysz ładniejsze krajobrazy, dokładnie odwzorowane budynki charakterystyczne oraz błyszczące kabiny ciężarówek. Wszelkie sztuczki zyskają naturalny wygląd, zaś poprawiony system sterowania sprawi, że wozy zaczną poruszać się, jak na ciężarówki przystało. Jeśli gra nie straci przy tym swojego klimatu, będzie wielka jak mamut w czasie godów. Tylko czy jakikolwiek polski dystrybutor ruszy tyłek, by sprowadzić ów program do Polski?



PC

Ultima Online: Samurai Empire

Już niebawem na rynek trafi najnowszy dodatek do niezwykle popularnej gry sieciowej RPG ULTIMA ONLINE. Pojawi się nowy kontynent do zbadania – Wyspy Tokuno oraz dwie nowe profesje: samuraj i ninja. Wcielając się w samuraja doprowadzisz do perfekcji sztukę walki mieczem, specjalnością ninja jest natomiast zdolność ukrywania się i atakowania znienacka. Wprowadzonych zostanie też kilkanaście nowych potworów rodem z japońskich legend. Graczy powinna również zainteresować informacja, że dodatek zawiera szereg nowych bitmap do edytora domków UO. Zapowiada się to wszystko dość ciekawie, zastanawiam się tylko, czy klimaty samurajsko-japońskie pasują do całej reszty ULTIMY, osadzonej w klasycznej konwencji fantasy... Trochę to chyba naciągane – wolałbym nowy kontynent w standardowym wydaniu, tak jak Malas czy Trammel.



Podsłuchaliśmy...

Będzie nowy WOLF

Tod Hollenshead zapowiadając premierę DOOM 3 (w Europie od 13 sierpnia) stwierdził, że trwają prace nad kontynuacjami innych hitów ID Software. Firma Raven kleci oczekiwanego QUAKE IV, powstaje też... RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 2! Nie wiadomo jedynie, kiedy pojawi się gra i co będzie zawierała.

Znane i po polsku

CD Projekt zapowiedział wznowienie takich hitów jak ALONE IN THE DARK 4, DESPERADOS i TACTICAL OPS: WOJNA Z TERROREM. Gry zostaną przetłumaczone na język polski, zaś ich ceny... palce lizać! 19.99 za TACOPS i tyle samo zą DESPERATÓW to naprawdę okazja! AITD4: KOSZMAR POWRACA będzie niestety droższy o 30 złotych. Swoją drogą, Uwe Boll wciąż jeszcze nie wyznaczył terminu premiery filmu „Alone in the Dark". Na oficjalnej stronie stoi jak wół „lato 2004". Trailerek jest super, ale konkretów brak!

KotOR 2 bez dema

Oczekiwane STAR WARS: KotOR 2: SITH LORDS pojawi się na rynku na początku przyszłego roku. Niestety, pecetowej wersji nie poprzedzi demo. Pracownicy Obsidian Entertainment zrezygnowali z niego mając świadomość, że markę „Gwiezdnych wojen" trudno jest zepsuć. Oby tak rzeczywiście było! Wszak my, gracze, pamiętamy beznadziejny FORCE COMMANDER.

Kurki Wodne atakują

Do sklepów trafił właśnie wypasiony pack z KURKAMI WODNYMI autorstwa Topware Poland. Za dwie dychy gracz otrzyma trzy gry komputerowe, w których łoi się do wirtualnego drobiu. Najlepsze wyniki warto zapisać na specjalnej stronie internetowej, gdyż na megakillerów czekają atrakcyjne nagrody. Szkoda tylko, że zestaw będzie oficjalnym pożegnaniem z kurkami. W ciągu ostatnich kilku lat przewinęło się ich przez rynek całe mnóstwo. Takiej ilości klonów nie miał żaden polski produkt!

DRIV3R zwolnił

Trzecia część gry DRIVER pojawi się w sklepach dopiero w październiku. To efekt niezbyt dobrego przyjęcia wersji konsolowej – programiści Atari postanowili wyeliminować wszystkie błędy i niedoróbki zauważone przez graczy. Oczekiwanie umili polska strona programu driver.cdprojekt.com.

Sądowa wiktoria

Amerykański Sąd Federalny zadecydował, że wprowadzone niedawno w Waszyngtonie prawo, zakazujące sprzedawania nieletnim gier epatujących przemocą (szczególnie skierowaną przeciwko policji) jest sprzeczne z gwarantowaną przez konstytucję wolnością wyrażania swych poglądów. Fajnie! Problem w tym, że część prawników obawia się, że

PC / PS2 / Xbox

Miami Vice

Jeden z najlepszych seriali policyjnych lat 80. – „Policjanci z Miami" – trafi na ekrany domowych komputerów. Gracz pokieruje losami Sonny'ego Crocketta i Ricardo Tubbsa, policjantów z wydziału narkotykowego planujących pokrzyżować szyki Calderonowi, bossowi przestępczego półświatka. W programie nie zabraknie dynamicznych strzelanin obserwowanych z pozycji TPP, starć w supermarketach, portowych magazynach i na słonecznych plażach, a także pogoni ulicami Miami. Nad projektem od ponad roku pracuje holenderska firma Davilex, znana m.in. z serii KNIGHT RIDER oraz BEACH KING STUNT RACER. Niestety, pierwsze screeny z gry sprawiają zawód. Postacie wyglądają szalenie plastikowo, a lokacjom brakuje szczegółów. Czyżby szykowała się wtopa na miarę BAD BOYS 2?



PC

Trackmania: Sunrise

Opisane w poprzednim numerze CLICKA! zwariowane wyścigi samochodowe doczekają się kontynuacji. TRACKMANIA: SUNRISE zerwie z blokowymi trasami i przeciętną oprawą graficzną. Teraz wszystkie tory, także te zaprojektowane przez graczy, będą wyglądać naturalnie i efektownie. Oczywiście pod warunkiem, że za naturalny wygląd można uznać dziesiątki wiraży i spiral, pętli, dziur i wyrzutni, dzięki którym rozpędzony do 400 km/h samochód szybuje w powietrzu niczym szpak w ciąży. Autorzy gry zapowiadają też możliwość edytowa-



PC

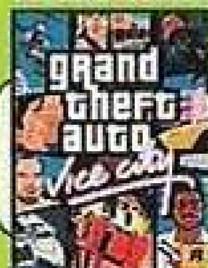
Hearts of Iron 2

Pierwszą część HEARTS OF IRON wydała w Polsce firma CD Projekt, nadając jej tytuł II WOJNA ŚWIATOWA. Druga część przyniesie liczne zmiany, choć nie będą one dotyczyć oprawy graficznej gry. Nowością są scenariusze bitewne, opowiadające o pojedynczych starciach (np. inwazji w Normandii) bądź wojennych losach jednego z wielkich dowódców (Patton, Rommel). Same jednostki nauczą się zdobywać doświadczenie,

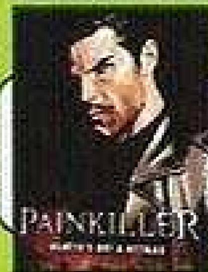
TOP-13 LISTA

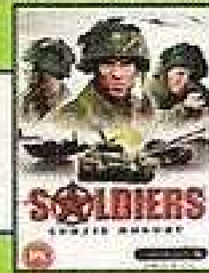
Miejsce	Gra	Platforma	Numer
1	Diablo 2	PC	008
2	GTA Vice City	PC, PS2	025
3	Gothic 2	PC	060
4	Painkiller	PC, Xbox	162
5	Soldiers: Heroes of II World War	PC	181
6	Call of Duty	PC, PS2	073
7	NFS: Underground	PC,PS2,Xbox, GCN	127
8	Baldur's Gate 2	PC	104
9	Far Cry	PC	154
10	Spellforce: The Order of Dawn	PC	169
11	Thief: Deadly Shadows	PC, Xbox	179
12	Morrowind	PC, Xbox	034
13	SW: Knights of the Old...	PC, Xbox	130

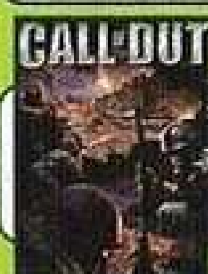


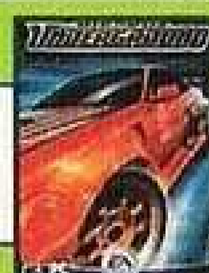


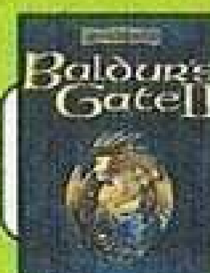




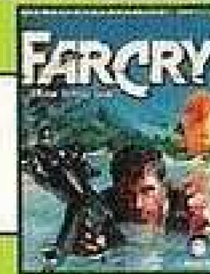










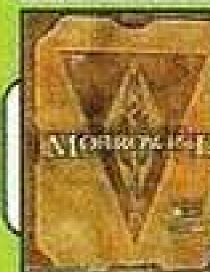






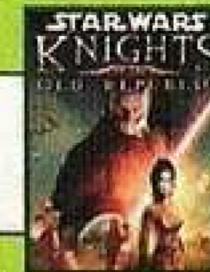












nia wyglądu samochodu oraz udostępniania swoich prac innym graczom za pomocą Sieci P2P. Szata graficzna wygląda znakomicie: krótkie filmiki dowodzą, że deklasuje oryginał o trzy długości. Nowe tryby zabawy – Platform i Crazy – obiecują mnóstwo emocji, zaś zmieniające się pory dnia oraz jeszcze lepsza symulacja zniszczeń... Ech! Nie napiszę więcej, bo to niemoralne tak podniecać młodych ludzi. Jeszcze z tego dzieci będą?



PC

Sentinel: Descendants in Time

Nowa gra przygodowa twórców SCHIZM 2. Wcielisz się w niej w postać Beniego, poszukiwacza skarbów. Pewnego dnia ów młokos natrafia na kompleks podziemnych jaskiń, w których od tysięcy lat nie pojawiło się żadne żywe stworzenie. Badając je odkrywa, że w grotach ukryto szczątki zapomnianej cywilizacji, stworzonej i zniszczonej przez członków wymarłej rasy Tastan. Zaawansowane technologie i niezbadane bogactwa chronione są jednak przez niezliczoną ilość pułapek i szarad logicznych, nad którymi pieczę sprawuje Sztuczna Inteligencja, hologram zwący się Strażniczką... SENTINEL będzie bliźniaczo podobny do dobrze przyjętego SCHIZM 2. Przyniesie 8 różnych światów, nieliniowy scenariusz, dopracowaną, trójwymiarową grafikę i wbudowany system podpowiedzi. Program trafi do sklepów w listopadzie tego roku.







zaś lotnictwo i flota morska zmienią sposób funkcjonowania. Gracz otrzyma dużo większe pole manewru. Będzie mógł na przykład wprowadzić w Polsce anarchię, czy namówić się z Rumunami i Kolumbijczykami, by zaatakować komunistyczną III Rzeszę jeszcze przed 1 września. W HEARTS OF IRON 2 więcej decyzji podejmuje się na poziomie makro – uciążliwe mikrozarządzanie odejść ma do lamusa. Program pojawi się na Zachodzie późną jesienią tego roku. Czy trafi do Polski? Tego nawet sam Goebbels nie wiedział...

Podsłuchaliśmy...

tego typu precedens może doprowadzić do „uwolnienia" handlu twardą pornografią. Paragrafy nabroją, lecz znów będzie na graczy...

JUICED gniewny

Zapowiadany na pogromcę NFS: UNDERGROUND program JUICED pojawi się w Polsce z podtytułem SZYBCY I GNIEWNI. Gra pozwoli wziąć udział w wyścigach ulicznych takimi brykami jak Honda CRX, Toyota Cellica czy Volkswagen Golf, a także stuningować je do oporu. Zmieniające się pory dnia i piękne panny stanowią kolejne atrakcje programu. Już za miesiąc w CLICKU! konkurs na Miss Juiced!

WCG trwają

Polska edycja międzynarodowego turnieju World Cyber Games powoli nabiera rozmachu. Do udziału zgłosiło się już 3000 osób, głównie 18-latków z niedużych miejscowości. Z reguły wybierali gry stare – STARCRAFT i COUNTER-STRIKE – nieco rzadziej nowości pokroju WARCRAFT 3 czy NFS: UNDERGROUND. Co ciekawe, wielu znanych graczy zapisało się do udziału w turnieju pod fałszywymi (nowymi) nickami, tak by rywale nie wiedzieli, z kim mają do czynienia. W wyniku eliminacji w poszczególnych krajach zostanie wyłonionych około 600 zawodników, którzy spotkają się na finałach w San Francisco. Będą walczyć o tytuł najlepszego gracza na świecie i nagrody o łącznej wartości 400.000$.

Październikowy FULL

Premiera oczekiwanego taktycznego „symulatora" FULL SPECTRUM WARRIORS została przeniesiona na październik tego roku. Wersja konsolowa programu zebrała bardzo dobre recenzje. Graczom podobało się niekonwencjonalne podejście do tematu, łączące elementy gry akcji i rasowej strategii 3D.

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; TOP-13: Marek „flc" Janowski

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

161	TOCA racer Driver 2 – PC, Xbox	193	Warlords Battlecry 3 – PC NEW
003	The Sims – PC, PS2	194	Catwoman – PC, PS2, GC, Xbox NEW
162	Hitman Contracts – PC, PS2, Xbox	182	Mroczne Wieki – PC
001	GTA III – PC, PS2	195	Joan of Arc – PC NEW
010	Warcraft III – PC	183	Joint Operations: Typhoon Rising – PC
019	Disciples 2 – PC	175	Manhunt – PC, PS2, PSOne, Xbox
190	DOOM 3 – PC, Xbox NEW	184	True Crime: Streets of LA – PC, PS2, Xbox, GCN
163	Unreal Tournament 2004 – PC, MAC	185	Lord of the Realms 3 – PC
171	Conan:The Dark Axe – PC, PS2, Xbox, GCN	186	The Suffering – PC, PS2, Xbox, GCN
191	Panzers – PC NEW	187	Robin Hood: Defender of the Crown – PC, PS2, Xbox
002	Medal of Honor – PC	188	Jurassic Park: Operation Genesis – PC, PS, Xbox
180	Shrek 2 – PC, PS2, Xbox, GCN, GBA	196	Alias – PC, PS2, Xbox NEW
150	Colin McRae Rally 04 – PC, PS2, Xbox	177	Vietcong: Purple Haze – PC
172	UEFA Euro 2004 – PC, PS2, Xbox	178	Neighbours from Hell 2 – PC
192	Ground Control 2 – PC NEW	189	Blitzkrieg: Horyzont w ogniu – PC

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie **www.click.pl**

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 6 dodatkowych gier!

CDPROJEKT



Dla fanów DOOM'a

Podczas przemierzania niegościnnego świata gry natkniesz się na kilka adresów internetowych. Oczywiście nie od rzeczy okazuje się sprawdzenie tych witryn w Sieci. O ile na jednych znajdziesz po prostu dodatkowe materiały promocyjne gry, na innych możesz natknąć się na takie atrakcje jak kody do niektórych – niedostępnych zdawałoby się! – szafek. Aby nie psuć zabawy z samodzielnym odrywaniem tajemnic Internetu, podajemy tylko jeden z pojawiających się w grze adresów. Zresztą istnieje szansa, że już go znasz – www.ua-corp.com

DOOM 3

Dwa lata po tym, jak w Sieci ukazały się pierwsze wzmianki na jego temat, możemy nareszcie napisać – Panie i Panowie, DOOM 3 już jest!



Żywe trupy pojawiają się w DOOM 3 w wielu odmianach. Większość z nich to powolne i jęczące kawałki mięsa, ale natkniesz się też na bardziej krewkich zawodników. Ci dysponują z reguły jakąś bronią

Przeszło dwuletnie oczekiwanie tysięcy graczy na całym świecie zakończyło się we wtorek, trzeciego sierpnia bieżącego roku. Jedenaście lat po premierze pierwszej części ZAGŁADY, po czterech latach powstawania DOOM 3 pojawił się na sklepowych półkach, aby definitywnie rozgromić konkurencję i ustalić nowy standard w dziedzinie strzelanin FPP. Czy John Carmack i jego liga niezwykłych programistów zdołali stworzyć arcydzieło dorównujące grze, która w 1993 roku zmieniła wszystko?

Odpowiedź na to pytanie nie jest tak oczywista. Zanim bowiem pojawił się pierwszy DOOM, świat nie znał gier FPP w takim znaczeniu, w jakim rozumiane są po dziś dzień. Na początku lat dziewięćdziesiątych nie było w ogóle tytułu, który można byłoby porównywać pod względem wykonania do gry Id Software. Wyjątkowa na tamte czasy grafika powodowała, że DOOM nie miał i nie mógł mieć sobie równych. Był też pierwszą grą, w której można było postrzelać do innych graczy – to właśnie tutaj po raz pierwszy pojawił się tryb DeathMatch (skądinąd doskonale wyważony). Kolejnym atutem programu była jego stosunkowo otwarta budowa. Id Software z czasem wypuścił edytor, za pomocą którego gracze stworzyli niezliczone wprost ilości modyfikacji – od nowych map, po przeróbki wprowadzające obsługę myszy, instrukcje dla systemu Windows czy dopalaczy graficznych. Poza tym, składający się z dziewięciu map pierwszy epizod gry dostępny był za darmo. A to w zdobyciu popularności bynajmniej nie przeszkadza.

Dzisiejsza sytuacja na rynku gier komputerowych wygląda zdecydowanie inaczej. Gier, które nie wyglądają jakoś porażająco gorzej od DOOM 3, znaleźć można przynajmniej kilka. Na usta ciśnie się przede wszystkim przykład fantastycznie wyglądającego FAR CRY, który w wielu miejscach nie ustępuje amerykańskiej produkcji. Wkrótce też ma pojawić się ukraiński STALKER,



Kilka razy podczas przygody będziesz zmuszony wyjść na powierzchnię Czerwonej Planety. Czas pobytu na „świeżym powietrzu" determinowany jest zawartością butli z tlenem, którą bohater gry nosi zawsze ze sobą



Klasyczny motyw. Podczas gdy ty zwiedzasz spływającą krwią bazę badawczą, zombie czają się w mroku, aby wyskoczyć w najmniej oczekiwanym momencie



Impy o pajęczych oczach na dystans ciskają kulami ognia, podczas gdy w zwarciu używają potężnych pazurów

Grupowa zagłada

W przeciwieństwie do poprzednich produkcji Id Software, sieciowy aspekt zabawy potraktowany został w DOOM 3 raczej po macoszemu. Wraz z grą otrzymujesz ledwie garść map sieciowych, a także skromny zestaw opcji konfiguracyjnych. W jednej partii może uczestniczyć maksymalnie cztery osoby. To niewiele i nawet tłumaczenie takiego rozwiązania utrzymaniem atmosfery z poprzednich części gry nie jest satysfakcjonujące. No cóż, miejmy nadzieję, że sytuacja niedługo się zmieni...



który – według udostępnionych materiałów – wygląda co najmniej imponująco. Oczywiście, prezentacja DOOM 3 robi także ogromne wrażenie, lecz okupione jest to bardzo wysokimi wymaganiami sprzętowymi i nawet posiadacze mocnych komputerów muszą niekiedy uciekać się do systemowych trików. Efekt jest taki, że siłą rzeczy DOOM 3 staje się towarem dostępnym dla stosunkowo wąskiego kręgu odbiorców – tych szczęśliwców, których stać na naprawdę mocny sprzęt z potężną kartą graficzną i pięciokanałowym systemem dźwięku. Z drugiej strony jednak, także i poprzednie produkcje Id cechował wysoki apetyt na moc przeliczeniową komputerów. Do dziś pamiętam ikonę żółwia, która pojawiała się podczas uruchamiania pierwszej części QUAKE na sprzęcie dla gry niewystarczającym :).

Wróćmy jednak do tematu. Najnowsza wersja DOOM 3 raczej nie zatrzęsie w posadach światem elektronicznej rozrywki – i to nie dlatego, że jest grą nieudaną (zresztą, umówmy się, grą nieudaną DOOM 3 na pewno nie jest!). Po prostu nie znajdziesz w tej grze żadnego rozwiązania, którego nie mógłbyś znaleźć w innnym tytule tego typu – żadnych fundamentalnych zmian w dziedzinie rozgrywki czy sposobu komunikacji programu z użytkownikiem. Można rzec, że w niektórych momentach DOOM 3 staje się zastanawiająco wręcz tradycyjny, żeby nie powiedzieć wręcz – archaiczny. To może brzmieć niepokojąco, ale chodzi mi o uczulenie na tę kwestię, gdyż jest ona istotna w kontekście tej gry.

Mówiąc krótko, DOOM 3 nie jest do końca tym, co było obiecywane. Nie chciałbym, aby zabrzmiało to jak krytyka, gdyż jestem od niej jak najdalszy. To wciągająca i niezwykle imponująca produkcja, ale w pewien sposób – zaskakująca. Za chwilę sam ocenisz, czy pozytywnie.

„BETRUGER" ZNACZY „ZDRAJCA"

Dla tych, którzy nie śledzili ostatnich nagłówków, kilka słów przypomnienia. DOOM 3 to remake słynnej strzelaniny FPP z 1993 roku. Historia samotnego komandosa walczącego ze sługami Szatana została tu opowiedziana ponownie, przy tym pojawiło się w niej kilka nowych wątków. Główny bohater pozostaje wciąż absolutnie anonimowy i niemy – zresztą po jaką cholerę miałoby się to zmieniać? Kosmiczny Marine zostaje przeniesiony do marsjańskiej bazy badawczej dr Betrugera. Wraz z nim na pokładzie statku zmierzającego na Czerwoną Planetę jest też adwokat Elliot Swan i jego ochroniarz, Marine Jack Campbell. Każdy z pasażerów zmierza na Marsa z innych powodów – ty zostajesz przeniesiony tam służbowo w związku z licznymi przypadkami zaginięć członków załogi bazy, zaś prawnik z komandosem zamierzają w sprawie rzeczonych zaginięć przeprowadzić śledztwo.

W przeciwieństwie do oryginału, pierwsze chwile DOOM 3 są nadzwyczaj spokojne. Lądujesz na Marsie i – trochę na modłę HALF-LIFE – musisz pozwiedzać trochę bazę badawczą i wykonać jedno zadanie, które jest właściwie bezpośrednim wprowadzeniem do trwającego przez resztę gry Piekła. Podczas tych niewielu minut zapoznajesz się z (bardzo prostym, skądinąd) sterowaniem, a także masz okazję wypróbować sprzęt, który będzie towarzyszył ci przez resztę gry. Mam tu na myśli przede wszystkim dwie rzeczy. Po pierwsze, wyświetlacz PDA, na którym przeglądasz aktualne misje, zgromadzone informacje, przesłuchujesz nagrania członków załogi, a także możesz przeglądać znajdowane tu i ówdzie dyski z nagraniami wideo. Druga rzecz to latarka, która – możesz mi wierzyć – będzie w tej grze twoim najlepszym przyjacielem. Tak się bowiem składa, że DOOM 3 w znacznej mierze zatopiony jest w egipskich niemal ciemnościach, w najlepszym zaś razie – w półmroku, do rozświetlenia którego i tak niezbędną okazuje się latarka.



I tu zaczynają się jaja. Okazuje się, że komandos, w którego przyjdzie ci się wcielić, nie potrafi trzymać jednocześnie latarki i czegokolwiek innego. Karabin maszynowy, pistolet, czerstwa bułka – możesz o tym spokojnie zapomnieć. Postarajmy się jednak przymknąć na to oko. Zwłaszcza że motyw ten – choć dość brawurowy pod względem logicznym – bardzo pomaga w budowaniu dusznej atmosfery klaustrofobii i ogólnego zaszczucia. Z reguły gra wygląda bowiem tak, że skradasz się przez ciemne korytarze z latarką w dłoni, aż w końcu słyszysz jakiś hałas i snop światła pada prosto na wyszczerzony pysk zmierzającego w twoim kierunku potwora. Wtedy uciekasz na z góry zaplanowaną pozycję i rozwalasz idiotę.

Wróćmy jednak do kwestii fabuły. Ciekawym pomysłem jest fakt, że obok twojej przygody rozgrywa się historia Elliota Swana i jego uzbrojonego po zęby towarzysza. Podczas przygody

Nie daj się zaskoczyć bestii



Większość zombie nie stosuje jakichś bardziej skomplikowanych taktyk, chociaż nieumarli Marines wykazują czasem inicjatywę



Nie należy się tym jednak zrażać. Jedyne, co przy takim spotkaniu możesz zrobić, to opróżnienie magazynka w kierunku napastnika



Po chwili sprawy powinny wrócić do normy. Twój przeciwnik powiększy grono trupów leżących na podłodze



MASTER SERGEANT THOMAS KELLY – Najwyższy rangą komandos. Będzie się z tobą komunikował za pomocą komputerów na stacji i twojego PDA. Dzięki jego wiadomościom i kolejnym rozkazom, uda ci się przetrwać początek opowieści.



DR MALCOLM BETRUGER – Szef pionu naukowego stacji badawczej UAC, na Marsie zafascynowany zagadnieniem teleportacji.



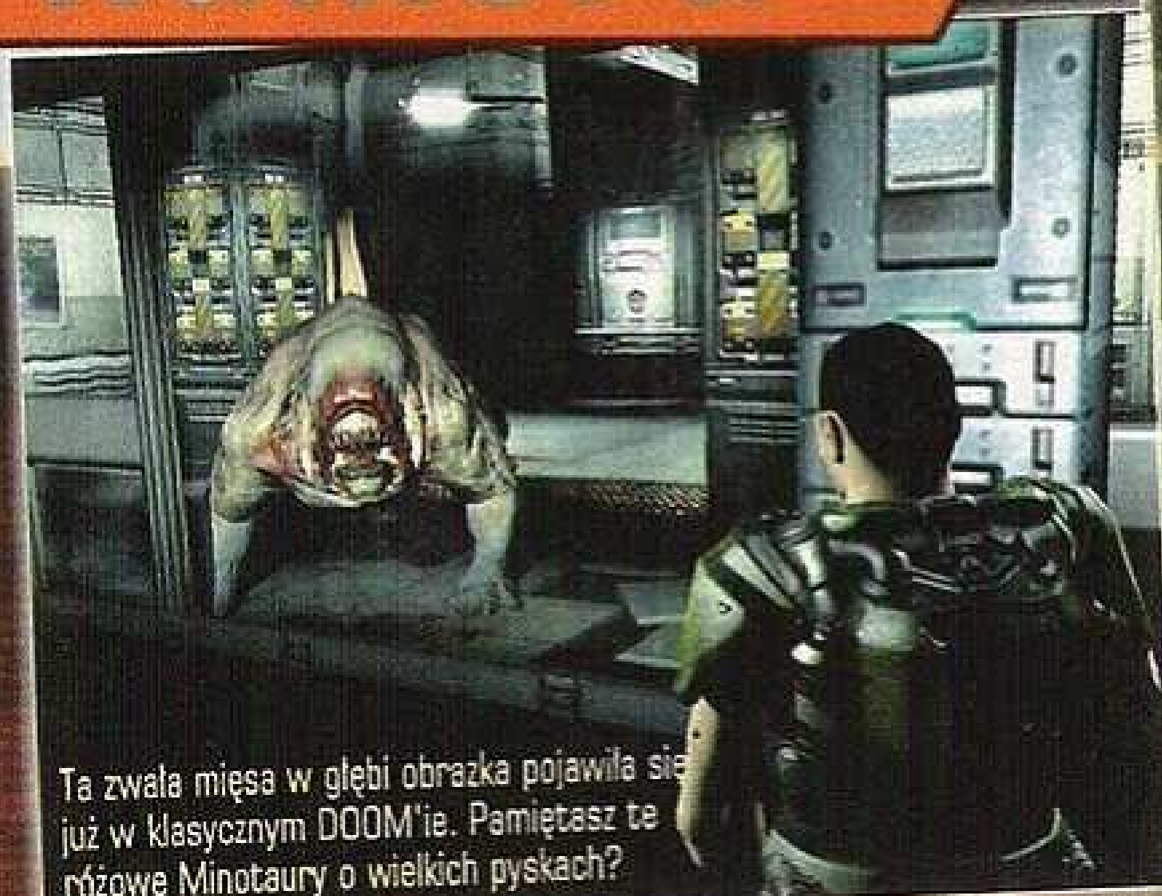
TY (bohater, którym grasz) – Bezimienny, niemy bohater gry. Podczas rozgrywki kilka razy przyjdzie ci zobaczyć swoją twarz w lustrze.



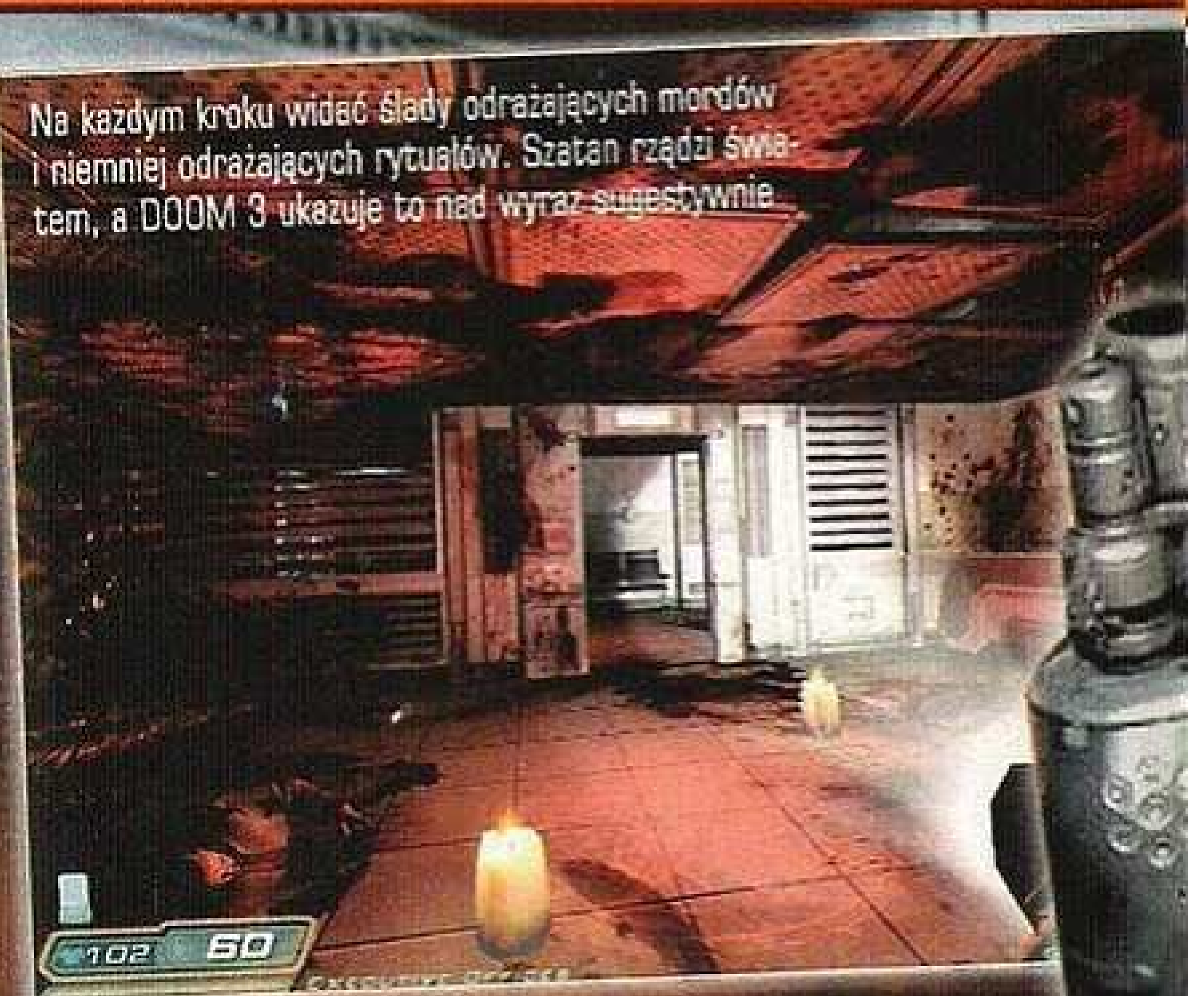
ELLIOT SWAN – Prawnik przysłany na przez Radę Nadzorczą w celu przeprowadzenia dochodzenia dotyczącego licznych zaginięć członków załogi.



JACK CAMPBELL – Ochroniarz i współpracownik Doradcy Swanna, należy do Marines i wyposażony jest w potężny BFG.



Ta zwała mięsa w głębi obrazka pojawiła się już w klasycznym DOOM'ie. Pamiętasz te różowe Minotaury o wielkich pyskach?



Na każdym kroku widać ślady odrażających mordów i niemniej odrażających rytuałów. Szatan rządzi światem, a DOOM 3 ukazuje to nad wyraz sugestywnie.

natkniesz się na nich kilkakrotnie, dzięki czemu będziesz mniej więcej orientował się w postępach ich misji. W pewnym momencie jednak wiele się zmieni, jako że samemu trafisz do Piekła. Na ten temat nie powinienem już jednak dłużej pisać, gdyż lepiej będzie, jak przeżyjesz wszystko samemu. A skoro już o tym mowa, to w DOOM 3 lepiej jest grać na poziomie trudności wyższym niż standardowy. Faktem bowiem jest, że najnowsza produkcja Id Software jest przeżyciem raczej jednorazowym. Gra zaplanowana została tak, że po pierwszym ukończeniu przygody będziesz mógł z czystym sumieniem powiedzieć, że widziałeś już wszystkie możliwe atrakcje. Poza tym standardowy poziom trudności nie powinien stanowić jakiegoś większego wyzwania dla nieco bardziej doświadczonych użytkowników.

DZIEWIĘĆ KRĘGÓW PIEKŁA

Zamknięta, z góry ustalona struktura rozgrywki to zarazem największy atut i porażka omawianej gry. Jak zostało przed chwilą powiedziane, przez reżyserię DOOM 3 staje się doświadczeniem jednorazowym. Tryb gry sieciowej jest najzwyczajniej zbyt mało atrakcyjny, aby mógł cokolwiek w tej kwestii zmienić. Z drugiej strony jednak, gra wyreżyserowana została nader sprawnie i można stwierdzić, że radzi sobie dobrze z trzymaniem użytkownika przylepionego do komputera.

Chociaż na początku zwiedzasz w pełni działającą bazę badawczą, przez większość przygody przemierzać będziesz korytarze całkowicie wyludnione – jeśli nie liczyć całego mnóstwa mniej lub bardziej fantazyjnie okaleczonych ciał oraz – oczywiście – pałających żądzą mordu potworów. Fani DOOM znajdą tu chyba wszystkich swoich ulubieńców w nowych, z reguły bardzo udanych, wcieleniach. I tak na przykład Pinky Deamon przeszedł zdumiewającą metamorfozę z pociesznego, różowego Minotaura w piekielnego ogara o mechanicznych, tylnich łapach, który ma łeb na tyle mocny, że może wyginać nim stalowe bramy. A brązowe potworki miotające kulami ognia? Teraz mają po kilka pajęczych oczu i są znacznie mocniejsze niż dotychczas. Jeśli mam być szczery, uważam, że dalsze przedstawianie pojawiających się w DOOM 3 przeciwników byłoby zbyt daleko idącym nietaktem, jeśli nie powiedzieć wręcz, zbrodnią. Kolejne maszkary pojawiają się w sposób tak efektowny i fajny, że – podobnie jak w przypadku fabuły – lepiej będzie, jak poznasz ich samodzielnie. Od siebie dodam jedynie, że jest ekstra. Bestie są ohydne, nienawistne i twoim pierwszym odruchem na ich widok jest pociągnięcie za spust. Ewentualnie – rzucenie granatu.

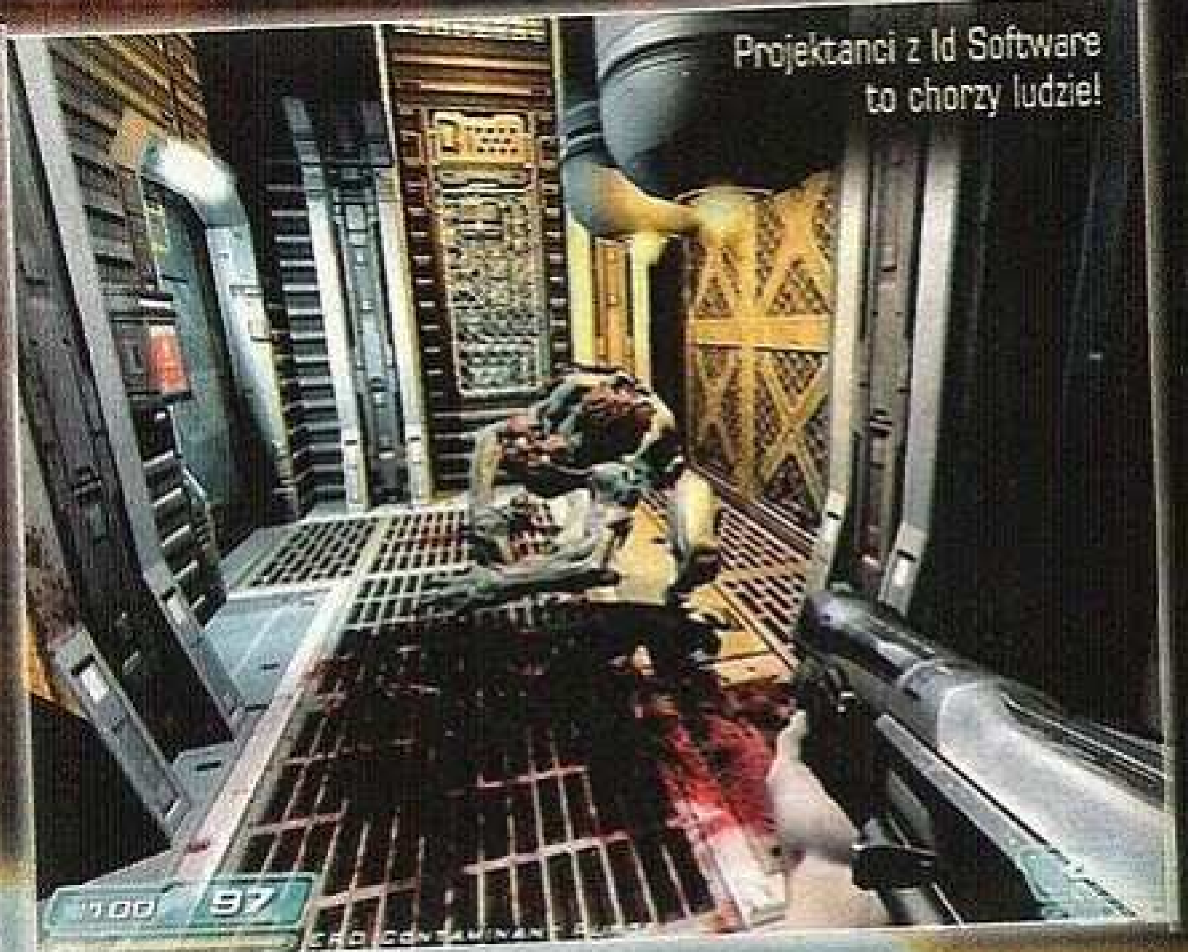
W przeżyciu spotkań z mieszkańcami Piekła pomoże cię niezwykle rozbudowany arsenał śmiercionośnych broni. Do twojej dyspozycji projektanci z Id Software oddali szereg broni – od pięści do wyrzutni pocisków energetycznych. O ile w grze pojawia się całe mnóstwo broni, wydaje mi się, że trudno znaleźć pośród nich jakiegoś faworyta. Z całą pewnością Kosmiczny Marine jest nogą jeśli chodzi o walkę wręcz – zarówno latarka jak i pięści w najmniejszym stopniu nie nadają się do bójki. Podobnie bezużyteczna okazuje się piła łańcuchowa, chociaż w jej przypadku można mówić o bardzo spektakularnym działaniu. Karabin maszynowy jest szybki, ale zdecydowanie za słaby, aby używać go jako podstawowej broni. Vulcan, zanim zacznie pluć ołowiem, rozgrzewa się całe dwie sekundy, zaś jego potęga redukowana jest zadziwiająco mocnym odrzutem. Rakiety zaś są mało przydatne w ciasnym pomieszczeniach, gdyż szkodzą ci tak samo mocno jak twoim wrogom. Ja przez długi czas, pomimo zdobycia relatywnie lepszych giwer, biegałem po korytarzach ze strzelbą – absolutnie zabójczą z niewielkiej odległości. Nie znaczy to jednak, że tylko śrutówka do czegoś nie nadaje. Jest to prostu najbardziej uniwersalny ze sprzętów, jakimi przez długi czas będziesz dysponował. Przez większość gry, wybór broni determinować będzie przede wszystkim aktualny stan amunicji.

TECHNIKALIA

Nie ulega kwestii, DOOM 3 wygląda imponująco. Jeśli dysponujesz rzeczywiście mocnym sprzętem z dobrze zainstalowanym systemem, wszelkimi łatkami i najnowszymi sterownikami, istnieje duża szansa, że aż przysiądziesz na widok tego, co dzieje się na ekranie. Świat gry jest w znacznej mierze bardzo przekonujący, ślady niedawnej masakry nadzwyczaj sugestywne, zaś modele potworów należą zdecydowanie do ścisłej czołówki. Ohydne pyski maszkaronów, skrzące się w mroku ślepia żywych trupów czy wreszcie imponujące cieniowanie zrealizowano z wielkim kunsztem i dbałością o szczegóły. Zresztą, ów „wielki kunszt" i owa „dbałość o szczegóły" przy-



Ten pan chyba nie czuje się zbyt dobrze. Jest w końcu demonem występującym w DOOM 3, a to do czegoś zobowiązuje



Projektanci z Id Software to chorzy ludzie!

chodzą do głowy nie tylko w przypadku modeli przeciwników. W wielu sytuacjach DOOM 3 prezentuje się nader filmowo czy wręcz fotorealistycznie, a nie mówię przecież o sekwencjach prerenderowanych przez kod graficzny! Inna sprawa, że do udźwignięcia wszystkich tych atrakcji potrzeba potężnego komputera – ale to powtarzam chyba trochę zbyt często.

Równie imponująco zrealizowana została strona dźwiękowa programu. W tej kwestii twórcy DOOM 3 nie pozostawili zresztą graczom zbyt wiele do gadania. Gra zrealizowana jest w systemie 5.1 i jeżeli to dla twojej karty dźwiękowej za dużo, raczej sobie nie pograsz. Ale, ale. Jakże przekonująco brzmią te wszystkie pomruki, sapania i wycia potworów z piekła rodem! Właściwie wszystkie dźwięki w DOOM 3 zrealizowano jak należy, poza... poza odgłosami broni, które brzmią jakoś tak trochę zbyt płasko i brakuje im mocy. Mam szczerą nadzieję, że przynajmniej część z nich zostanie podmieniona w jakiejś łatce lub którejś z domowych modyfikacji. I tak wiem, jak niewielkie szanse są na spełnienie tego marzenia. Pozostając jeszcze na chwilę przy muzyce, powiedzmy, że przy grze Id Software pracował Chris Vrenna – niegdysiejszy muzyk zespołu Nine Inch Nails, ten sam, stworzył porywające ścieżki dźwiękowe do takich gier jak AMERICAN McGEE'S ALICE czy TOMB RAIDER. To właśnie on jest autorem utworu towarzyszącego przebywaniu w menu głównym i jakkolwiek jest to kawałek nader udany, Vrenna nie został nawet wymieniony w liście autorów gry. Chociaż niewiele fakt ten zmienia, nie ulega kwestii, że to mało eleganckie zagranie ze strony Id Software.

WIĘC JAK?

Podsumowanie tekstu dawno już nie budziło tyle trudności. DOOM 3 wywołał we mnie uczucia jak najbardziej ambiwalentne – obok patentów absolutnie miażdżących pojawiają się tu też i takie, które – powiedzmy sobie szczerze – można byłoby zrealizować nieco inaczej. Nieco lepiej.

Faktem jest, że Id Software postawił sobie zadanie zgoła niewykonalne. Przebić oryginalnego DOOM'a, którego przewaga polega m.in. na fakcie, iż jest on już legendą, to raczej porywanie się z motyką na słońce. Z drugiej strony patrząc, każda nowa gra Id Software takim właśnie „porywaniem się" jest i w przypadku każdej nowej gry Id Software pojawiają się liczne głosy sceptyczne, nawet niechętne. Co z tego wynika? To co zwykle – dalsza budowa legendy teksańskiej grupy niezwykłych programistów i ogromny sukces kasowy ich najnowszej gry. Zobaczysz, że tak będzie.

Doom 3 — 5–

FPP

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.5 GHz, 384 MB RAM, 3 GB HDD
- cena 129.00
- **Gra na platformy:** PC, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Id Software / LEM**
- www.doom3.com

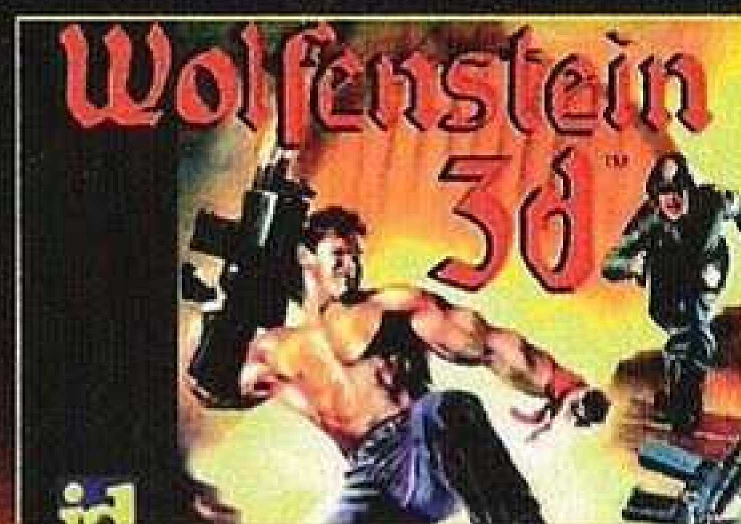
+ Porażająca grafika i dźwięk, wciągająca rozgrywka i klimat

– Na rynku jest mnóstwo bardziej rozbudowanych gier FPP

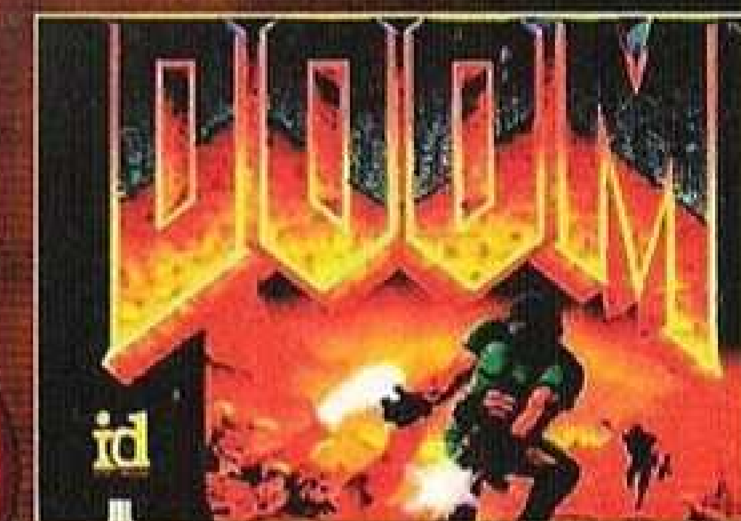
Grafika 6 | Dźwięk 5+ | Frajda 4+

Remake najsłynniejszej gry FPP na świecie. **Tylko dla widzów o mocnych nerwach!**

Najważniejsze dokonania Id Software



Superbohater B.J. Blazkovitz przedziera się przez wypełniony po brzegi hitlerowcami zamek Wilczy Szaniec. Co ciekawe, gry nie mogą zamawiać obywatele Niemiec. Rok wydania: 1991.



Samotny kosmiczny komandos wyrusza na krucjatę przeciwko Piekłu. DOOM był w momencie swej premiery najbardziej ponurym i diabelskim shooterem, jaki można było sobie wymarzyć. Rok wydania: 1993.


Pierwsza w pełni trójwymiarowa strzelanina FPP. O fabule nie piszemy, jako że nie ma o czym. Natomiast muzykę oraz efekty dźwiękowe stworzył Trent Reznor z Nine Inch Nails. Rok wydania: 1996.

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

Wszystko w porządku. Są po naszej lewej, są po naszej prawej, są przed nami i za nami... Tym razem już nie uciekną!

CODENAME: PANZERS

„Porządek musi być". Nieprzypadkowo to powiedzonko jest kojarzone właśnie z Niemcami

Tanki idut

Wrogie formacje zmechanizowane mogą zostać przejęte przez twoje oddziały. Żeby tego dokonać, potrzebujesz piechoty wyposażonej w miotacze ognia bądź koktajle Mołotowa. Podgrzewasz temperaturę w wybranym czołgu, a gdy ta przekroczy bezpieczny poziom, załoga sama opuszcza maszynę. Za sterami przechwyconego pojazdu mogą zasiąść tylko inne załogi czołgów lub bohaterowie i to dopiero po tym, gdy tank się schłodzi. Przy czym bohater jest w stanie operować jedynie napędem, więc jeżeli chcesz stosować tę taktykę, warto mieć w odwodzie jedną albo dwie załogi.

To nie żarty. To codzienność, do jakiej będziesz się musiał szybko przyzwyczaić, jeżeli zamierzasz wrócić do domu w jednym kawałku. A to za sprawą firmy CDV (serie: BLITZKRIEG, COMBAT MISSION, SUDDEN STRIKE), która we współpracy z węgierskim Stormregion (S.W.I.N.E.), stworzyła CODENAME: PANZERS – FAZA PIERWSZA. Gra na razie pojawiła się w sprzedaży jedynie u naszych sąsiadów zza Odry. Polska premiera szykowana jest przez rodzimego dystrybutora, firmę Cenega, na 1 września. Termin wskazuje, że tematem przewodnim gry jest II wojna światowa. Motyw stary, non-stop wałkowany, więc nie ma sensu zamęczać cię ponownie dobrze znanymi szczegółami.



Nieodzowne statystyki i pierwsze wypadki

W CODENAME: PANZERS możesz opowiedzieć się po stronie Niemiec, Związku Radzieckiego bądź przymierza anglo-amerykańskiego. **Gra zawiera trzy kampanie po 10 scenariuszy (wersja recenzencka ma tych ostatnich zaledwie 12).** Daje to w sumie 30 urozmaiconych misji, podzielonych na trzy poziomy trudności. W opcji „łatwej" przed rozpoczęciem nowego scenariusza otrzymujesz przeszkolone posiłki w zamian za każdą zniszczoną jednostkę. Przy poziomie „normalnym" są to już tylko żółtodzioby. Hardcore'owi gracze, wybierając najwyższy poziom trudności, zadowolą się zapewne brakiem jakichkolwiek posiłków. Odradzam ten eksperyment ze względu na przykre i regularnie występujące w większości RTS'ów niedociągnięcie. Mam na myśli problem z odnajdywaniem właściwych ścieżek ruchu przez jednostki. **Czasami zdarza się sytuacja, gdy kilka pojazdów wzajemnie sobie przeszkadza** (szczególnie na ulicach miast czy w innych wąskich / trudno dostępnych miejscach). Jeżeli w tym czasie natkniesz się na wrogie oddziały, łatwo przewidzieć, co się stanie. Należy mieć nadzieję, że ewentualne łaty (patche) wyeliminują problem. W przeciwnym razie pozostaje żmudne mikrozarządzanie.

Nietypowo typowe podejście

Pierwszą z niespodzianek szykowanych przez zespół projektowy PANZERS jest obecność bohaterów. Ogólnie rzecz biorąc, bohaterowie w strategiach czasu rzeczywistego to żadna nowość (vide WARCRAFT). Jednak CDV długo unikał wprowadzenia tego elementu w swoich seriach, koncentrując się wyłącznie na strategii i taktyce. Teraz sytuacja uległa zmianie. Kampanie mają własnych bohaterów i w kolejnych misjach poznasz historię opowiadaną z ich punktu widzenia. Jak na dowódców z krwi i kości przystało, bohaterowie dają bonusy dowodzonym przez nich samych pojazdom. W porównaniu ze zwykłymi jednostkami mają też trochę szersze pole widzenia, co znacznie ułatwia prowadzenie działań bojowych. Wszelako niewskazane jest beztroskie szafowanie życiem herosów, ponieważ ich śmierć oznacza natychmiastową porażkę.

Odejście od czysto strategicznego nastawienia niesie ze sobą pewne uproszczenia, lecz wcale nie oznacza, że gra przeistoczyła się w bezmózgą wymianę ognia. Twórcy PANZERS



German PZ III-F



German Pz II



German Stug III-F

Jak w praktyce wygląda przejmowanie czołgu?



Kupujesz oddział wyposażony w miotacze ognia. Najlepiej ze wsparciem łapiduchów.



Znajdujesz odizolowaną ofiarę. Zaczynasz smażenie czołgu. Ten delikwent jest już prawie gotowy, co pokazuje wskaźnik temperatury.



Potrzebujesz bądź zapasowej załogi, bądź ocalałej ze zniszczonego wcześniej czołgu. Pakujesz ją do środka.



Teraz szybka naprawa czołgu przez mechaników i stajesz się szczęśliwym posiadaczem Panzerkampfwagen III F.

zaproponowali graczom większą dynamikę prowadzenia rozgrywki. W praktyce oznacza to, że np. oddziały medyczne oraz mechanicy mogą relatywnie szybciej niż w innych tytułach ze stajni CDV leczyć lub naprawiać punkty życia i pancerza. Gdybyś jednak stwierdził, że akcja dzieje się zbyt szybko, przewidziano opcję pauzy, w trakcie której można lustrować teren, zastanawiać się nad dalszym przebiegiem starcia i wydawać jednostkom rozkazy.

Gepard czuwa

Uwagę zwraca realistyczne, zgodne z prawdą historyczną odwzorowanie terenów oraz środowiska naturalnego. W celu uzyskania podobieństwa reklamowanego jako 100% użyto starych map miast oraz projektów architektonicznych. **Trzeba uczciwie przyznać, że przygotowany przez Stormregion silnik graficzny, Gepard 3D, nie ma obecnie sobie równych wśród innych RTS'ów.** Na jednej mapie potrafi zanimować i bezbłędnie radzić sobie z ponad setką szalenie ładnych pojazdów oraz kolejną setką równie ładnych oddziałów piechoty. **Po raz pierwszy żołnierze mogą prowadzić walkę wewnątrz zajętych już przez wroga budynków.** Zadbano o kołyszące się na wietrze drzewa, wyśmienite oświetlenie i cieniowanie. Np. kiedy czołg przewraca słup z linią wysokiego napięcia, na ziemi dokładnie widać charakterystyczny falujący cień zerwanych kabli. W tym miejscu warto dodać, że wszystko oprócz podstawowych elementów terenu może zostać obrócone w perzynę, a budynki oraz ruiny mają wpływ na warunki panujące na polu bitwy.



Interfejs należy do najbardziej przejrzystych, z jakimi miałem okazję się zetknąć. Można dostrzec, że w stosunku do trochę już przestarzałego SUDDEN STRIKE czy niewiele nowszego BLITZKRIEGA (BK) dokonano kilku zmian, oczywiście kosztem paru uproszczeń. Przykładowo, piechota w BK składała się z całej rzeszy ludzików. Można było je grupować i rozgrupowywać, a także narzucać zmienne formacje. Aktualnie zdecydowano się na bardziej symboliczne rozwiązanie, zmniejszające liczbę ludzi w oddziale (maksymalnie do pięciu). Wycofano się też z narzucania formacji, co daje efekt w postaci znacznie szybszego przebiegu akcji.

PANZERS to zabawa na jeden dzień?

Ukończenie wersji recenzenckiej bez zbytniego pośpiechu na poziomie „normalnym" zajęło mi raptem ok. 10 godzin (do momentu trzeciego scenariusza w wykonaniu aliantów, kiedy gra, mimo spełnienia celów misji, nie chce przejść do następnej fazy). Gdyby sugerować się taką średnią, PANZERS powinno dać się spokojnie skończyć w około 30 godzin. To niezbyt wiele jak na wydatek rzędu 120 PLN. Szczęśliwie mocną stroną FAZY PIERWSZEJ wydaje się być rozbudowany tryb Multiplayer. **Kampanie (a przynajmniej ich część recenzencka) tak się mają do trybu wieloosobowego jak wakacje na Lazurowym Wybrzeżu do wakacji na Syberii.** Tak naprawdę autentyczna jatka rozpoczyna się dopiero w sieciowej wersji rozgrywki. Polecam!

Zaglądając na serwer nie powinieneś mieć problemu ze znalezieniem chętnych do gry. Na razie grać można maksymalnie w osiem osób, po czterech w każdej drużynie. Do wyboru masz kilka dobrze znanych netowcom trybów – Deathmatch, Dominacja, Szturm oraz Współpraca (w tym trybie dwaj gracze mogą razem podjąć się przejścia wszystkich trzech kampanii przeznaczonych dla jednej osoby).

Przesadnym byłoby stwierdzenie, że owoc współpracy CDV i Stormregion to przełomowa pozycja w świecie RTS'ów. Jednak trudno nie zgodzić się z faktem, że obecnie jest to najciekawiej prezentująca się strategia czasu rzeczywistego. Dla prawdziwie wygłodniałych fanów klasycznego RTS pozycja obowiązkowa!

„Aby skłonić wroga do przyjścia z własnej woli, trzeba mu dać jakąś przynętę." Sun Tzu – „Sztuka Wojny"

Dwa działka przeciwpiechotne 7.92 mm
80 mm pancerz tylny
88 mm działo główne
100 mm pancerz przedni
57 ton żywej wagi
Do środka wejdzie pięciu chłopa
80 mm pancerz boczny
Germany TIGER

Codename: Panzers
RTS

5+

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 750 MHz, 256 MB RAM, 1 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **CDV Software Entertainment / Cenega**
- www.panzers.com

cena 119.90

\+ Kapitalna grafika, realizm gry, Multiplayer

– Słaba muzyka, problemy z odnajdywaniem optymalnej ścieżki, SI

Grafika 6
Dźwięk 5+
Frajda 4

Bez dwóch zdań, najładniejszy RTS tego brzydkiego lata, a na dodatek zrobiony z głową. **Nuda wykluczona**

tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

TRZECIA FALA

Hańba! Hańba! Po trzykroć HAŃBA!



Nie chcę być złym prorokiem, ale jakoś nie wydaje mi się, aby team Magnum Games stał się kiedykolwiek potentatem na miarę Bullfrog, Bungie czy Ubi Soft. Nie chodzi nawet o to, że w ich debiutanckiej produkcji nie uświadczysz technicznego przepychu czy tysiąca nowych rozwiązań w kwestii rozgrywki. Po prostu BEYOND THE LAW nie prezentuje sobą absolutnie niczego dobrego. Ta gra jest pusta niczym portfel przed pierwszym.

THE THIRD WAVE to spreparowany niewielkim nakładem pracy i kosztów klon gier z serii COMMANDOS. Pole akcji ukazane jest w izometrycznym rzucie, tła są statyczne i dwuwymiarowe, rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, zaś twoi podkomendni są ponoć najlepszymi komendosami, jakich ziemia nosiła. Trochę na wzór JAGGED ALLIANCE, swoich ludzi wybierasz spośród przeszło 50 żołnierzy, wśród których możesz wyróżnić snajperów, specjalistów od brudnej roboty oraz szeroko rozumianych inżynierów. Brzmi to mało ekscytująco, a w praktyce jest jeszcze gorzej.

Już w pierwszych sekundach po uruchomieniu programu zaczyna razić miałka, po mistrzowsku wręcz schrzaniona fabuła. Stany Zjednoczone (w wersji polskiej Europa) stoją w obliczu zagłady. Ojczyźnie Demokracji, przez lata nękanej takimi ohydztwami jak prostytucja, szantaże, pranie brudnych pieniędzy, nielegalny hazard czy narkotyki, zagraża bomba atomowa. Nie stoi za tym jednak żaden Osama. To... Mafia. Przez przeszło dwadzieścia poziomów mamy strzelać do gości pokroju Tonny'ego Soprano i – co więcej – uwierzyć, że organizacja, dla której Tonny pracuje, jest w stanie zagrozić potędze USA (Europy). Halo?! Czy szwedzcy developerzy zastanawiali się choć przez chwilę, co robią?

Żarty na bok. Na to, że oś fabularna programu skonstruowana jest na zasadzie reportażu z Reality TV, można jeszcze przymknąć oko. Gdyby tylko zawartość gry była tego warta! Tymczasem bardzo szybko przekonasz się, że blisko połowa z 50 dostępnych żołnierzy nie nadaje się tak naprawdę do niczego – przede wszystkim z racji faktu, że są uzbrojeni w noże lub pistolety o mocy zapalniczek. Co do reszty, nie ma między nimi specjalnej różnicy. Teoretycznie każda z klas ma pewne udogodnienia – specjaliści od brudnej roboty to twoja główna siła uderzeniowa, snajperzy strzelają dalej i lepiej, zaś inżynierowie są niedoścignieni w rozbrajaniu pułapek. W praktyce jednak potrzebujesz jedynie ludzi należących do pierwszej z grup. Wprawdzie snajperzy strzelają efektywniej, ale w THE THIRD WAVE karabin snajperski ma zasięg niewiele większy od wspomnianego już pistoletu. Także inżynierowie rzadko kiedy mają szansę okazać się naprawdę niezbędni. Większość obecnych w grze pułapek ma gdzieś nieopodal przełącznik, zaś większość zamkniętych drzwi – klucz.



Co ciekawe, w tej grze nie znajdziesz żadnego specjalistycznego ekwipunku – zapomnij więc o wytrychach czy takiej ekstrawagancji jak... granaty. Zresztą długo można byłoby wymieniać rzeczy, których w produkcji Magnum Games nie da się zrobić. O braku opcji ekwipowania żołnierzy już wiesz. Nie możesz też przeszukiwać ciał, nie możesz się wspinać, czołgać, zaś ukrywanie ciał zrealizowano tak żałośnie, że aż szkoda o tym pisać. Wreszcie – nie możesz stosować taktyki, bo wróg został zaprogramowany zbyt idiotycznie, aby było to potrzebne. Możesz za to strzelać. To jednak niewiele zmienia. Jakby tego brakowało, BEYOND THE LAW wygląda po prostu kiepsko – nie tylko podczas banalnego wstępu. Gra ma ustawioną „na sztywno" rozdzielczość 800x600, mapy, na których odbywa się rozgrywka nieprzyjemnie zaskakują szarymi kolorami, niewielką ilością detali czy wreszcie ogólną brzydotą. To samo tyczy się modeli postaci, które są niewielkie i nie posiadają absolutnie nic, co przykuwałoby uwagę. Nie będzie przesadą stwierdzenie, że wszystkie poziomy THE THIRD WAVE są do siebie podobne – łączy je niski poziom wykonania oraz co i rusz wychodzący na wierzch brak konceptu. Nieefektowne są tak dekoracje, jak i stanowiące treść rozgrywki potyczki z bandytami. Zresztą, zawiedli nie tylko graficy. Równie marne jest udźwiękowienie.

Reasumując, TRZECIA FALA to gra przeraźliwie kiepska i nie potrafię dostrzec żadnego powodu, dla którego miałbym ją komukolwiek polecać. Jakiekolwiek pieniądze wydane na ten program – włącznie ze złotówką na ewentualną srebrną płytkę – będą pieniędzmi wyrzuconymi w błoto. Omijaj ten odrażający kawał partactwa szerokim łukiem.



Beyond The Law: The Third Wave — **1**

Strategia

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD
- cena 69.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Magnum Games / Nicolas Games**
- www.thirdwave-game.com

\+ Eee... W sumie misje wgrywają się dość szybko

– Absolutnie wszystko

Grafika 2 | Dźwięk 2+ | Frajda 0

TRZECIA FALA to tytuł szczególny. **Przyznam szczerze, że równie nieudanego tworu nie widziałem od bardzo dawna**

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

IL2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES


No i niech ktoś powie, że gra wygląda brzydko!


Stateczek. Takie też się w ILe pojawiają

Jak głosi przysłowie: „Chcesz być pyłem, lataj Iłem"

Ta gra to potęga. Ścisła czołówka lotniczych symulatorów z okresu II wojny światowej. Świetna grafika, niezły dźwięk, i do tego znośna cena. Absolutnie obowiązkowa dla wszystkich miłośników awiacji, a także dla snobów, którzy lubią patrzeć na wszystkich z góry.

Założę się, że miłośnicy „samolotówek" dawno ów tytuł obczaili i już ponad pół roku trącają ogonem chmury nad pogrążoną w wojennym chaosie Europą. Dwie nowe mapy (fińska i węgierska), kupa dodatkowych samolotów (w tym nowe Sztukasy, 109-tki i Thunderbolty), mnóstwo poprawek w kodzie gry i możliwość uruchomienia FORGOTTEN BATTLES bez instalowania wersji podstawowej to najważniejsze zalety tej produkcji. Zmiany i dodatki są jednocześnie na tyle duże, by każdy posiadacz oryginalnego SZTURMOWIKA był z zakupu BITEW zadowolony.

Osobom, które na co dzień nie grają w symulatory bądź, co gorsza, opinię na ich temat wyrobili sobie na podstawie takich produkcji jak WINGS OF HONOUR czy GUNSHIP TANK KILLER, winny jestem wyjaśnienie. Otóż opisywana gra nie jest zręcznościówką jak wspomniane przed chwilą tytuły. To trudna i złożona produkcja, w której trzeba zadbać o tysiące drobnych detali i nawet malutki błąd może kosztować życie. Owszem, część z „udziwnień" można zrzucić na karb specyfiki komputera, ale i tak klawisze kierunkowe plus Fire! nie wystarczą do utrzymania się w powietrzu dłużej niż minutę. Ba, każdy zegar, każdy wskaźniczek zawiera istotne informacje o kondycji samolotu i trzeba je bez przerwy śledzić, śledzić i wykorzystywać. A do tego wszystkiego dochodzi przecież dowodzenie oddziałem (bądź wypełnianie rozkazów przełożonego), pilnowanie szyku, bombardowanie klamotów, odpieranie ataków...

Wielką zaletę gry stanowi szata graficzna. Autorom udało się odtworzyć chaos wojny, zaprojektować bardzo szczegółowe latadła oraz przedstawić w atrakcyjny sposób ruchy wojsk naziemnych. Model lotu również zasługuje na uznanie, jest realistyczny i uwzględnia masę zmiennych. Nic tylko latać. Latać i grać!

Il2 Szturmowik: Forgotten battles
Symulator

5

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 1.1 GB HDD
- cena 89.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Maddox Games / LEM**
- www.il2sturmovik.com

\+ Świetna grafika, dużo misji, realizm

– Za trudna dla „karczochów". Ale czy to wada?

Grafika 5+ | Dźwięk 5 | Frajda 5

Trudno o lepszy symulator lotniczy. **Lubisz samoloty, pokochasz tę grę!**

tekst: Michał „Spidfajer" Zacharzewski

GROUND CONTROL II OPERATION EXODUS


Ostra batalia o utrzymanie bazy ludzi

Jako fan RTS'ów na GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS rzuciłem się niczym szczerbaty na suchary. Wierząc w tzw. postęp wyszedłem z założenia, że developer (Massive Ent.) zaserwuje mi masę wrażeń. Nie było to wcale pewne, ponieważ pierwsza część GC, wydana w 2000 roku, bawiła mnie średnio. Pomijam oczywiście fakt, iż wówczas był to tytuł robiący piorunujące wrażenie za sprawą świetnego engine'u 3D. Teraz potrzeba już czegoś więcej, by przyciągnąć graczy...

Na początku nie ma lekko

Tym razem mamy rok 2741. Kapitan Jacob Angelus z formacji NSA (Northern Star Alliance) stał się „najstarszą kartą" w grze na śmierć i życie przeciwko Terran Empire. Aby definitywnie zmiażdżyć NSA, Terran Empire wysyła na pole walki rasę obcych – potężnych wojowników zwanych Viron. Jako że ludzie mają w tej konfrontacji nikłe szanse, Angelus musi stanąć na rzęsach, by jego żołnierze przetrwali i uciekli z planety w jakiś cichy, odległy zakamarek galaktyki.

Pierwszy kontakt z grą nie sprawia pozytywnego wrażenia. Wlekąca się akcja, brak interesujących jednostek, fabuła infantylna do bólu, w dodatku zakrapiania patosem niczym w hollywoodzkich produkcjach, a przede wszystkim śmieszne cięcia, które nie przystają do panujących standardów. Mam na myśli ograniczenie w postaci możliwości przemieszczania jednocześnie maksymalnie 16 jednostek. W ferworze walki jest to wyjątkowo upierdliwą przypadłością, szczególnie w przypadku, gdy poszczególne grupy jednostek planuje się rozmieścić na ściśle określonych pozycjach. Ale o tym później. Od pierwszego wejrzenia zakochałem się za to w oprawie graficznej... W efekcie zaśpiewałem jak Celine Dion, o czym również później :).

Czy wszystkie RTS'y muszą się opierać o sprawdzony schemat? Nie... Na szczęście!

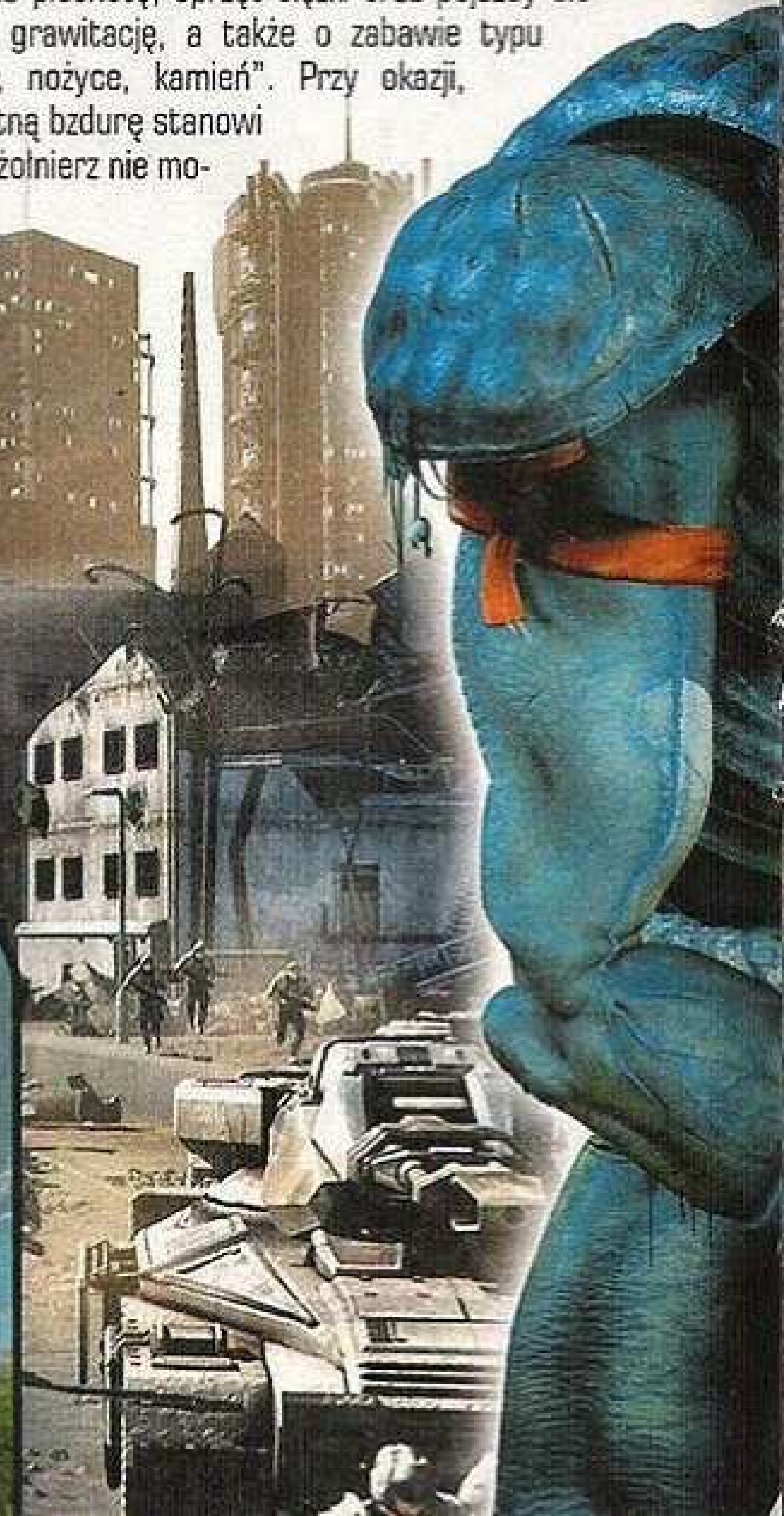
A w środku nowinki

Znakiem rozpoznawczym gry jest niefortunne rozwiązanie, które w pewnych kręgach może być postrzegane jako plus, jednak mi nie zdołało zaimponować: brak kwatery głównej, czyli najbardziej pożądanego przez przeciwnika budynku. Nie ma też surowców do wydobywania przez „żniwiarki" i związanych z tym przetwórni. W konsekwencji nie trzeba się przejmować zapleczem ekonomicznym oraz technologicznym. Są za to lądowiska, czyli strefy zrzutu (LZ – Landing Zone) – właśnie o nie toczy się najbardziej zażarta walka. Kto kontroluje lądowisko, ten rządzi. Kasa dosyłana jest z bazy (wolno, wolno...) po opanowaniu i utrzymaniu określonych rewirów zwanych „Victory Locations", ew. czerpana z rozbitych w pył wrogich jednostek. Na opanowane lądowisko można przywołać transporter (tylko jeden), który zrealizuje zamówienie. Ponadto – co podnosi walory zabawy – można go upgrade'ować i wykorzystać na polu walki. Latający killer kosi równo, choć jego dopakowanie kosztuje słono. Odnośnie kasy – developer pokusił się o bzdurne rozwiązanie polegające na tym, że im mniejszy posiadasz inwentarz, tym szybciej spływa gotówka. Doprawdy, irytujące. Cieszą jednak dwa zastosowania bojowe dla każdej jednostki. Np. wozy pancerne mogą się ostrzeliwać i przewozić żołnierzy lub sprzęt – to w pierwszym wariancie, a w drugim – stworzyć śmiercionośną „zasłonę dymną". W kwestii zależności pomiędzy jednostkami można mówić o klasycznym podziale na piechotę, sprzęt ciężki oraz pojazdy olewające grawitację, a także o zabawie typu „papier, nożyce, kamień". Przy okazji, kompletną bzdurę stanowi fakt, iż żołnierz nie mo-

Diagnoza: Liniowość

Po ukończeniu gry nie zostaje nic innego, jak odinstalować ją, posmarować smalcem i rzucić psom. Liniowość wręcz bije po gałach. Na szczęście developer zaimplementował opcję Multiplayer, co w przypadku RTS'a stanowi nie lada atrakcję. Dwaj gracze mogą współpracować w trybie Story, razem stawiając czoło najeźdźcy. Jednak wspólne planowanie jest tylko z założenia wspólnym planowaniem, bowiem w praktyce zawodnicy z reguły napierają bez ładu i składu. Frajda jest i tak ogromna. Jeśli dodać do tego możliwość tworzenia własnych map, Skirmish, typową konfrontację itp. – nie jest źle. Jeśli się uprzeć, z GC2 można szaleć bardzo długo.


Jednostki latające źle znoszą ataki walkerów, więc warto je asekurować z ziemi



tekst: Świniak

SPIDER-MAN 2

Pająk pająkowi nierówny. Na PC mały krzyżak, na konsolach Szeloba

Po ulicach w niebieskich rajtuzach... Spidey jest ponad to

Bujanie się nad ulicami miasta nie jest tak przyjemne, jak mogłoby się wydawać

SPIDER-MAN 2 jest przykrą grą. To produkt nieudolny, zrobiony na odczepnego, brzydki i nudny. Aż dziw bierze, że moloch pokroju Activision, płacąc zapewne krocie za licencję kasowego filmu, zdecydował się pchnąć do sklepów grę, która spokojnie mogłaby mieć premierę w kiosku koło spożywczego jako kolejny tytuł z serii „Wypas Zabawa CD". To jedna rzecz. Drugi szkopuł stanowi fakt, że gra z założenia multiplatformowa prezentuje się na konsolach zgoła inaczej. Lepiej. Co tu dużo mówić, użytkownicy podpinanych do TV maszynek otrzymali zupełnie inny produkt. Dlaczego pecetowcom rzucono ledwie ochłap, stanowi zagadkę, której rozwiązania nie znam. Jeśli koniecznie musisz czytać dalej (do czego nie namawiam), bardzo proszę, ale chyba wszystko już jest jasne, prawda?

Tak się złożyło, że gra trafiła na rynek w momencie, kiedy w kinach rozpanoszyła się już druga część kasowego filmidła o przygodach dzielnego pajęczaka. SPIDER-MAN 2 podejmuje pewne wątki filmu, jeśli jednak liczysz na epicką przygodę, srodze się zawiedziesz. Całość obraca się wokół postaci Dr Octopusa, który postanawia ostro zamieszać w życiu naszego bohatera oraz reszty nowojorczyków. I fajnie. Oprócz Octopusa, do akcji wkracza zgraja innych superłotrów. Puma, iluzjonista Misterio czy Rhino, największy debil z całej paczki. Postępy w grze nagradzane są średniej jakości filmikami, z których niewiele wynika.

I tak bez specjalnego celu latasz sobie po brzydkim mieście, piorąc nie mniej paskudnych przestępców. A to trzeba się zająć uciekinierami z więzienia, a to udaremnić napad czy szybko podążyć za pędzącym autem. OK, tego się spodziewaliśmy. Nie spodziewaliśmy się natomiast ogromnych ograniczeń w poruszaniu się po mieście. Aby „latać" nad ulicami, najpierw musisz strzelić siecią w zawieszony w powietrzu, specjalny punkt. Aby podczepić się pod następny, trzeba się rozbujać i wystrzelić sieć dopiero wtedy, gdy znajdziesz się dostatecznie blisko celu. Bieda polega na tym, że w efekcie wolność wyboru trasy maleje niemal do zera. Kończy się to tak, że gra bez przerwy prowadzi nas za rączkę od zadania do zadania. Dla kontrastu: wolność, jaką zapewniają konsolowe wersje tytułu, można śmiało porównać do GTA3.

Gra jest łatwa, zbyt łatwa. Prawdę mówiąc, poziom trudności każe sądzić, że developer za grupę docelową obrał ośmio-, góra dziesięciolatków. Porażką jest fakt, że przed każdą potyczką z bossem gra wyświetla ilustrowaną planszę z opisem taktyki walki (typu: przeskocz szarżującego przeciwnika i rąbnij go w potylicę – np. Rhino). Podobnie jest, jeśli musisz szybko na coś zareagować. Gdy niespodziewanie może stać ci się coś złego (typu spadający fortepian), program się zatrzyma i poinstruuje cię, co wcisnąć, aby uniknąć niebezpieczeństwa. W komiksach nazywało się to Zmysł Pająka...

Miasto wygląda jak kolekcja kartonów po mleku, fajkach i czekoladkach. Przesadzam trochę, ale naprawdę prezentuje się kiepsko. Schematyczne budynki, niemiłosiernie jednostajne tekstury, minimum detali i smaczków. Po chodnikach łażą niemrawe ludki, które obecność naszego stawonoga kwitują najczęściej swojskim „przejdź pan". To ma być NYC? Manhattan? Wolne żarty. O efektownym oświetleniu zapomnij – jest regularne jak w wylęgarni kurczaków. Co tam jeszcze... Aaa, dźwięk. No więc dźwięk jest, chociaż nie wsłuchiwałem się, prawdę mówiąc. Ot, po prostu nie dał mi powodu do narzekań. Ale proszę nie traktować tego jako plusa gry.

Na zakończenie pragnę powiedzieć, że gra kojarzy mi się jak najgorzej i nigdy, przenigdy już jej nie tknę, nawet patykiem. Ufam, że jeśli doczytałeś do tego miejsca, również nie pokładasz w tym tytule nadziei. Zamiast tracić czas na zabawy ze SPIDER-MANEM 2 zrób coś trendy, nie wiem, idź na ryby albo ulep bałwana. W końcu wakacje są.

Walka sprowadza się do dwóch ciosów na krzyż i okazjonalnego spętania przeciwnika siecią

Legenda Marvela

Spiderman to zdecydowanie jeden z najpopularniejszych, jeżeli nie najpopularniejszy bohater z uniwersum Marvela. Na przestrzeni lat walczył lub sprzymierzał się z niemal wszystkimi superłotrami bądź herosami ze swojej rzeczywistości. Mało tego, kilkakrotnie zaliczył crossover z bohaterami ze stajni DC, Supermanem i Batmanem, co wciąż pozostaje wydarzeniem bez precedensu. Prywatnie Peter Parker, zdolny dziennikarz, wiodący zwykłe życie u boku ukochanej żony Mary Jane. Pajęcze moce zdobył jeszcze jako student, kiedy został ukąszony przez napromieniowanego pająka

Spider-Man 2

2

Akcja

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 733 MHz, 128 MB RAM, 800 MB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Fizz Factor / LEM**
- www.activision.com/microsite/spider-man/

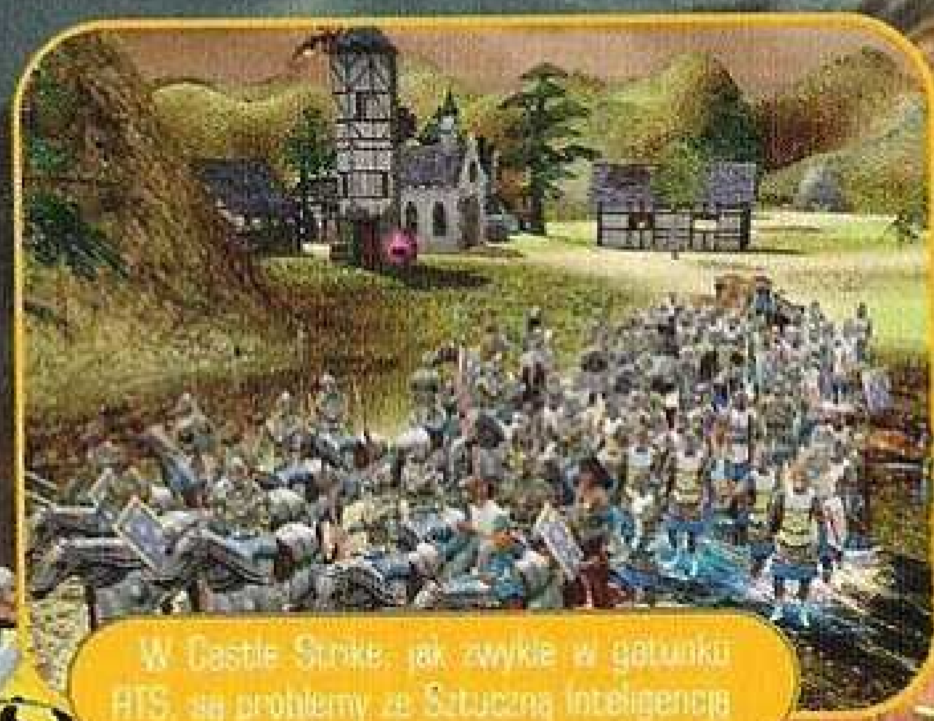
\+ Eee... nie wiem. No może ten dźwięk

\- Jak mam się tu zmieścić?

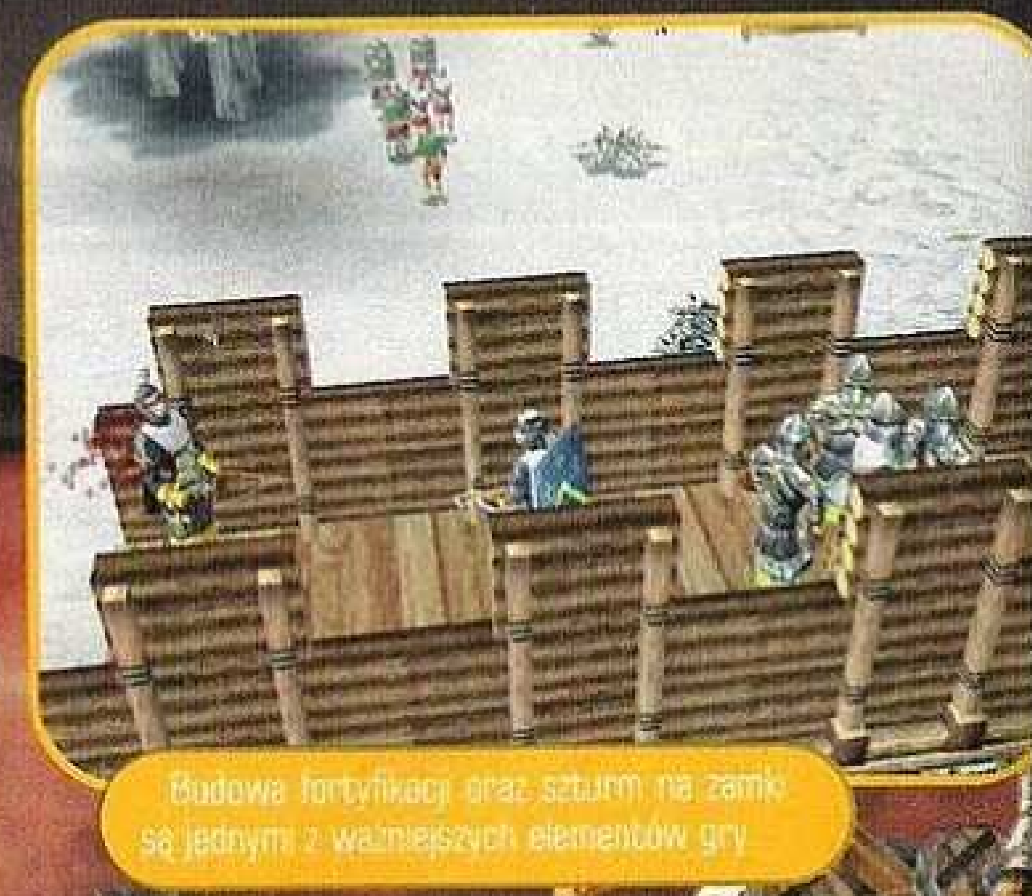
Grafika 2 | Dźwięk 3 | Frajda 2

Zapomnij... **Naprawdę szkoda nerwów**

tekst: Maciej „Fantazjusz" Waszkiewicz



W Castle Strike, jak zwykle w gatunku RTS, są problemy ze Sztuczną Inteligencją



Budowa fortyfikacji oraz szturm na zamki są jednymi z ważniejszych elementów gry



CASTLE STRIKE

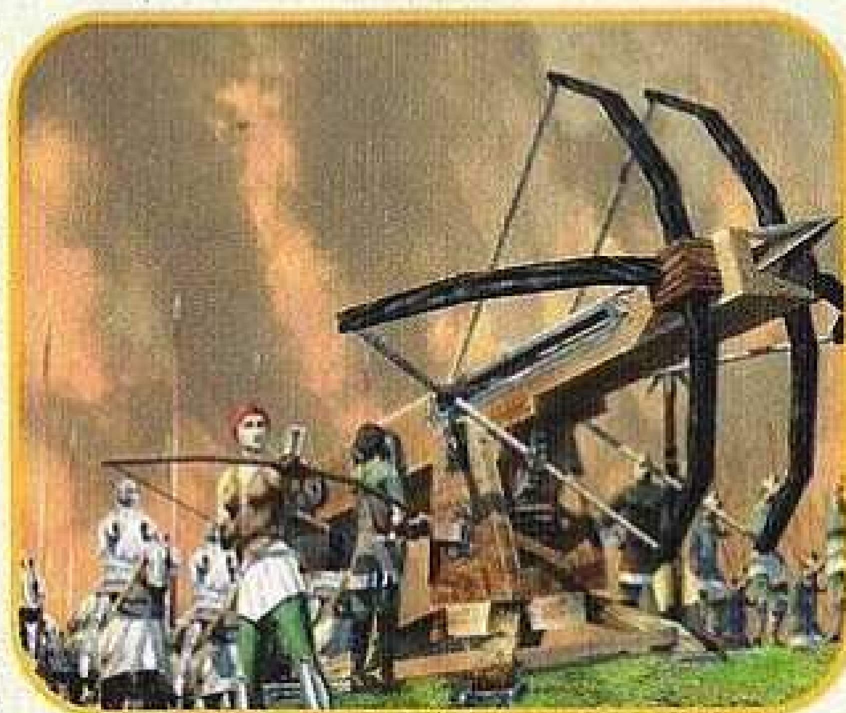
Strategia czasu rzeczywistego z epoki średniowiecza – Boże, jaki jestem zajarany na maksa...

Okres późnego średniowiecza. Młody niemiecki feudał Rabenhorst musi ugruntować pozycję swego rodu, a ty zostałeś wybrany, by poprowadzić jego wojska. Gra składa się łącznie z 27 misji, w których masz okazję dowodzić oddziałami niemieckimi, francuskimi oraz angielskimi (w końcu masz do czynienia z czasami Wojny Stuletniej).

W CASTLE STRIKE twoim zadaniem jest budowa zamku wraz z fortyfikacjami i zapewnienie osadzie gospodarczej swobody poprzez zbieranie surowców (budujesz kamieniołomy, leśniczówki czy farmy). Twórcy zastosowali interesujący manewr: większość gmachów wznosisz tak jak w standardowych RTS'ach (robotnicy pracują przy budowie), natomiast **w przypadku fortyfikacji wystarczy wyrysować i potwierdzić plany, aby natychmiast te właśnie fortyfikacje pojawiły się na mapie.**

Ciekawie została rozwiązana kwestia zarządzania robotnikami. Tym razem nie musisz wysyłać każdego pojedynczego chłopka do konkretnej roboty, lecz decydujesz, jaki dział gospodarki wymaga szczególnego potraktowania. I tak przesuwając pasek możesz skierować większość poddanych do naprawy budynków czy gaszenia pożarów lub też kazać im skoncentrować się na wydobywaniu surowców.

Zmorą każdego RTS jest zwykle Sztuczna Inteligencja. Niestety, CASTLE STRIKE również mocno szwankuje, przede wszystkim jeśli chodzi o zarządzanie wojskami gracza. Pół biedy, jeśli jednostek jest mało – cyrki zaczynają się przy dużej liczbie wojsk. **Żołnierze rozlażą się na wszystkie strony, jedni idą szybciej, drudzy wolniej, czasami znajdują niespodziewane i niechciane przez gracza sposoby, by dotrzeć do celu.** Nadal w RTS'ach brakuje taktycznej przejrzystości serii AGE OF EMPIRES, a dziwne, bo cykl ten powstał już przecież cale lata temu. Spore problemy występują również w związku z tym, że świat jest trójwymiarowy. Czasami twoje jednostki (zarówno żołnierze, jak i robotnicy) znikają gdzieś za górami lub fortyfikacjami i ciężko je znaleźć. Grafika – pomimo że zastosowano oczywisty już w tej chwili engine 3D – zupełnie mnie nie usatysfakcjonowała. Część budowli czy elementów scenograficznych wygląda wręcz umownie, a lasy składają się na przykład ze sklonowanych, identycznych drzewek. Przy pięknym SPELLFORCE CASTLE STRIKE wygląda jak młodszy, niechciany braciszek.



Szkoda również, że wszystkie trzy nacje, którymi sterujesz w CASTLE STRIKE, są do siebie bardzo podobne. Niby każda ma możliwość korzystania z właściwych tylko sobie jednostek specjalnych, ale tak naprawdę to tylko „kwiatek do kożucha".

Autorów trzeba pochwalić za dobrze skonstruowany samouczek. Jest on jasny, zrozumiały i umiejętnie wyjaśnia najważniejsze aspekty rozgrywki.

Trudno ukryć, że jestem już potwornie znudzony RTS'ami. **Zwłaszcza takimi, które nic lub niewiele wnoszą do gatunku, a twórcy nawet nie silą się, by wymyślić nową jakość,** lecz do znudzenia „maglują" rzeczy „wymaglowane" już przez całe lata. A CASTLE STRIKE należy właśnie do programów, które mogłyby w ogóle nie powstać i nikomu ten fakt nie zrobiłby specjalnej różnicy. Nie znaczy to, że gra jest zła lub słaba. Ona jest po prostu na pograniczu miernej i przeciętnej. I powstaje pytanie: czy naprawdę nie mamy w życiu ciekawszych rzeczy do robienia niż poświęcać czas na coś pozwalającego bawić się zaledwie przeciętnie (to tak, jakbyś mając do wyboru imprezki, wybierał tylko te, na których bawisz się „tak sobie")?

Na Sieci znalazłem zaledwie 3 zagraniczne recenzje tej gry (dla porównania JOAN OF ARC – 43 teksty, SPELLFORCE – 56 tekstów), a to też o czymś świadczy.

PS. Jak ktoś przypadkiem nie zrozumiał, to to we wstępie to się nazywa ironia :).

Castle Strike 3+

RTS

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 700 MB HDD
- cena 79.00
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Data Becker / Top Ware**
- http://www.topware.pl

\+ Kilka ciekawych pomysłów...

– Gra pozbawiona rozmachu, dosyć szybko się nudzi...

Grafika 4-, Dźwięk 3, Frajda 3+

Bez tej gry świat nie zmieniłby się nawet trochę. Nie tylko nie wnosi ona nic nowego, ale nawet nie zachęca do zabawy

tekst: Jacek „piękny Randal" Piekara

WARS & WARRIORS

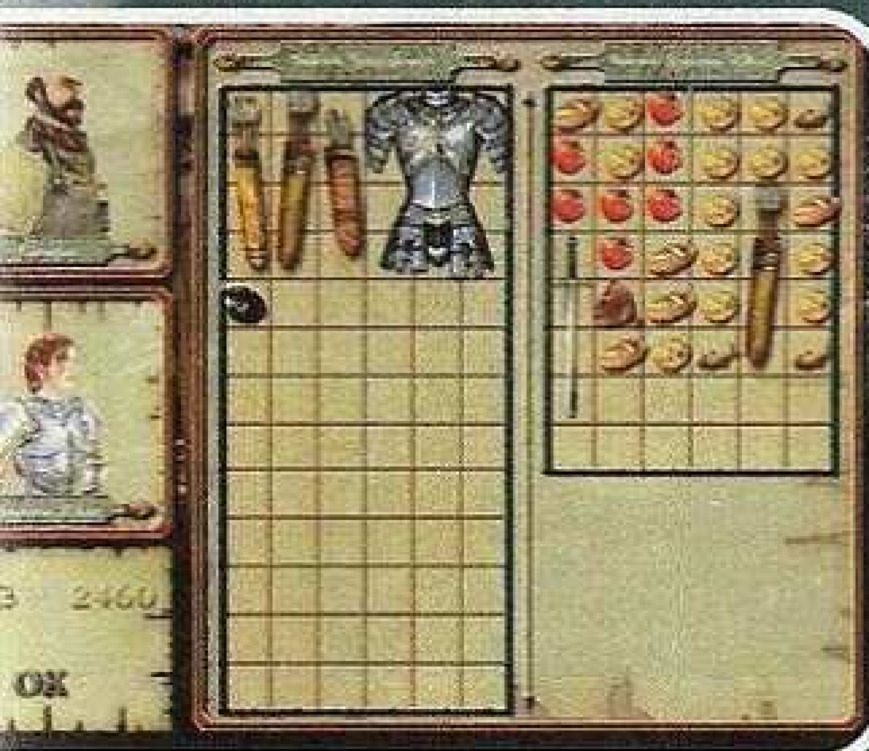
JOAN of ARC

Ostra rąbanina w taktyczno-eRPeGowym sosie. O dziwo, efekt jest niezgorszy

Joanna d'Arc to jedna z najbardziej zdumiewających postaci w historii Europy. Chłopska córka, która dzięki ogromnej sile woli, niewiarygodnej charyźmie, odwadze oraz pobożności doprowadziła do wielkiego zwycięstwa Francji nad Anglią, co ocaliło byt francuskiego królestwa. Odebrała za to typowe dla średniowiecza podziękowanie. Opuszczona przez króla, któremu wiernie służyła, i oskarżona o czary przez katolickich zwyrodnialców, została spalona na stosie. Kościół oddał jej pośmiertnie cześć uznając ją za świętą (marna pociecha, prawda?), a Francuzi do tej pory czczą jej pamięć. Miłośnicy sztuki filmowej mogli niedawno obaczyć Joannę w intrygującym filmie historycznym „Joan of Arc" (w tytułową rolę wcieliła się Milla Jovovich, znana między innymi z cyklu „Resident Evil").



Szkoda, że twórcy gry nie pokusili się o osiągnięcie czegoś więcej niż tylko realizacja zręcznościowego programiku z elementami taktycznymi, przygodowymi i role-playing. Wydawałoby się, że temat taki jak życie Joanny d'Arc zasługuje przynajmniej na scenariusz jakości SILENT HILL, pełen niespodzianek, gwałtownych zwrotów akcji, możliwości dokonywania wyborów. A tu cóż... W zasadzie mamy do czynienia z całkiem przyjemną i przedstawioną w niezłej scenografii siekaniną. Tylko co w tym wszystkim robi biedna Joanna, która znana była z tego, że wzdragała się przed rozlewem krwi i kazała oszczędzać jeńców?



W tej grze sklepy nie odgrywają szczególnie ważnej roli, ale czasami trafi się coś, na czym warto zawiesić oko

Gra składa się z szeregu misji, w których twoim zadaniem jest wykonanie wyznaczonych przez zwierzchników zadań. Co ważne, misje są dynamiczne, czyli w czasie ich trwania mogą dojść nowe zlecenia, może się też zmienić sytuacja na polu bitwy (pierwszą taką niespodzianką jest gwałtowny atak Anglików na Orlean). Gracz może sterować zarówno Joanną, jak i którymś z pobocznych bohaterów, a także – w opcji strategicznej – dowodzić zwykłymi żołnierzami. Jednak element zręcznościowy odgrywa w czasie walk (których jest bez liku!) ogromną rolę. To umiejętne stosowanie zwykłych ciosów oraz ich kombinacji może przesądzić o ostatecznym zwycięstwie. Bohaterowie otrzymują punkty doświadczenia za wykonane zadania, zlikwidowanych wrogów czy pomyślne zastosowanie kombinacji ciosów. Następnie punkty te zostają zużytkowane, aby podnieść wartości poszczególnych cech. Są nimi liczba punktów życia, siła, zręczność, obrona oraz dowodzenie. Specjalne punkty przyznaje się też w celu poznania nowych kombinacji uderzeń. Postaci mogą również korzystać z pewnych przedmiotów (np. broń oraz talizmany), a także wspomagać swe siły jedzonkiem przywracającym punkty życia. Jednak szczerze mówiąc wybór tu nie jest za wielki, a i graficzne wyobrażenie ekwipunku niczym nie imponuje.



Tu widzimy bardzo spokojną walkę. Bywa, że na ekranie kotłuje się nawet kilkadziesiąt postaci



Armaty trafiły na pole bitwy w okresie późnego średniowiecza (w 1346 pod Crecy)



Balisty znane były już w starożytności i służyły do miotania kamieni lub belek



Trebuszety i magnonele były obowiązkowym wyposażeniem każdej oblężniczej armii

Ogromnym plusem programu jest świetnie prowadzona automatyczna mapa, na której widać wszystkie drogi, żołnierzy własnych oraz wroga, budynki, miasta i ich obywateli itp. Podobnie pieczołowicie zostały przygotowane wszystkie elementy dotyczące opisu poszczególnych misji.

W trakcie rozgrywki przede wszystkim przeszkadzała mi „szalona" praca kamery, która powodowała, iż czasami nie za bardzo wiedziałem, gdzie znajdują się bohaterowie oraz jak wyprowadzić najbardziej skuteczne ciosy. W efekcie w zamieszaniu bitewnym rzecz sprowadzała się często do szaleńczego klikania myszą i prób odzyskania orientacji. Przynosiło to niezłe efekty, ale ciężko mówić, że osiągnąłem je stosując jakąś chytrą myśl taktyczną (przynajmniej tak jest w czasie początkowych misji, bo potem sytuacja się nieco zmienia).

JOANNA D'ARC oferuje przyjemną, choć dość banalną zabawę w wyrzynanie, wzbogaconą opcjami przygodowo-taktycznymi i nie za dużą domieszką role-playing. Kiedy jednak porównuję ten program ze znakomitym SPELL FORCE, który miałem przyjemność niedawno ukończyć (Alleluja!), to widzę, jak wielka przepaść dzieli oba produkty. Zarówno pod względem technicznego wykonania, jak i myśli przewodniej. Jednak zważywszy na cenę, jest to program godny polecenia wszystkim tym, którzy lubią dynamiczną akcję i mnóóóstwo przemocy.

Joan of Arc — 4

Zręcznościowo-taktyczna + RPG

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 500 MHz, 256 MB RAM, 1.2 GB HDD
- cena 19.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Enlight Software / Dobra Gra**
- www.dobragra.pl

\+ Niezła grafika, duża dynamika akcji, ciekawe misje...

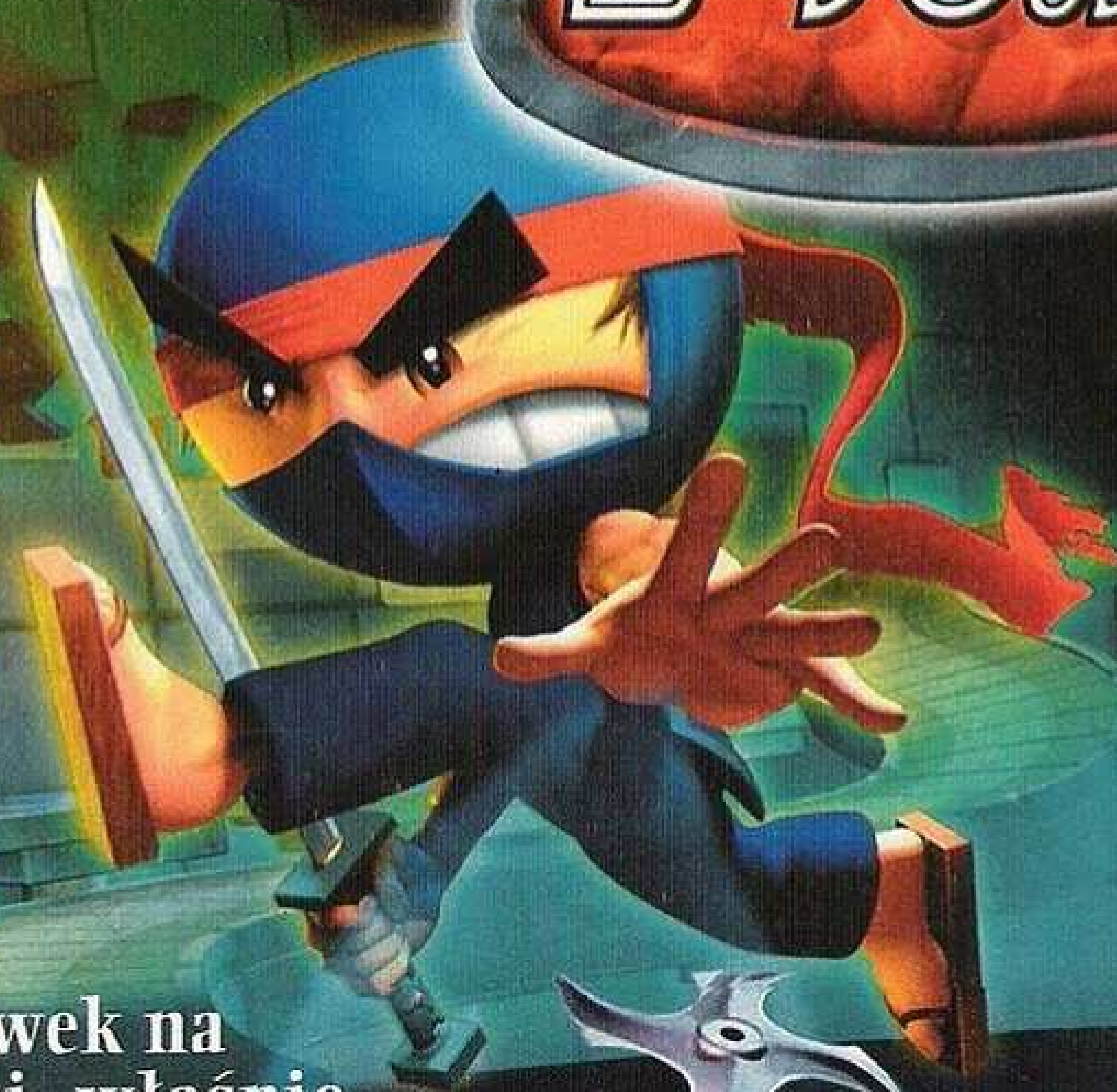
– Czasami kamera tak szaleje, że trudno się połapać w bitwie

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

Kobieta-legenda powraca w optymistycznej, komputerowej wersji historii. **Gra warta poświęcenia jej czasu**

tekst: Jacek „Randall" Piekara

I-Ninja





Jak to zwykle bywa w platformówkach, nie obejdzie się bez zbierania kolorowych kulek



Grube stalowe drzwi to pestka dla wytrawnego adepta wschodnich sztuk walki

Brakuje ci platformówek na „pieca"? Nie narzekaj, właśnie ukazała się świetna gra!

Mistrz Sensei nie miał szczęścia do uczniów. Jego ostatni podopieczny, Ninja, opanował wprawdzie zasady dalekowschodnich sztuk walki, ale wciąż miał kłopoty z zapanowaniem nad zbyt gorącym temperamentem. Kiedy Sensei został porwany przez O-Dora, cesarza rządzącego nacją podstępnych wojowników Ranx, Ninja wyruszył na ratunek. I choć udało mu się uwolnić mistrza z łap oprawców, chwilę potem, pod wpływem magicznego Rage Stone, pozbawił go głowy. Nie ma sensu? Pewnie, ale fabuła w I-NINJA nie jest najważniejsza. To, co jest najważniejsze, to ogromna grywalność, która wciąga po czubki uszu i pozwala zapomnieć o niezbyt mądrej i niezbyt składnej historyjce, wymyślonej przez programistów na potrzeby gry.

I-NINJA to przede wszystkim dawno już niespotykana na PC kolorowa, szybka platformówka ze śmiesznym głównym bohaterem i rysunkowymi przeciwnikami. Na konsolach takich gier jest całkiem sporo (np. JAK & DAXTER, RATCHET & CLANK, WHIPLASH itd.), natomiast posiadacze komputerów nie mieli okazji zagrać w porządną produkcję tego typu właściwie od czasu ostatniego RAYMANA. Nasz heros, Ninja z nieproporcjonalnie wielką głową, skacze więc po różnego rodzaju platformach i walczy z dziesiątkami świetnie animowanych przeciwników przy użyciu swojego ostrego jak brzytwa miecza. Poza tym może także wykorzystać kilka dodatkowych umiejętności, choćby takich jak powolne opadanie z dużych wysokości czy wywoływanie magicznego shurikena (nindżowej gwiazdki), który fruwa po ekranie i zabija wszystkich wrogów.

Żeby graczom zbyt szybko nie znudziło się skakanie i walka, I-NINJĘ urozmaicono o kilka grywalnych fragmentów, które nie mają charakteru platformówki. Przede wszystkim jest to walka z bossami, która może przyjąć postać np. pojedynku bokserskiego, ale też przerywniki pojawiające się w trakcie normalnych misji-poziomów. Jednym z nich, moim ulubionym, była jazda we wnętrzu dużej stalowej kuli, którą rozbijasz przeciwników jak kręgle. Takich dodatków jest w grze wystarczająco dużo, byś nawet przez chwilę nie poczuł się znudzony – poza tym wpływają w bardzo pozytywny sposób na grywalność.

Dobre samopoczucie gracza i frajda płynąca z zabawy to także zasługa poczucia humoru twórców i kreskówkowego stylu gry. Ninja w zabawny sposób komentuje to, co dzieje się na ekranie, a robi przy tym takie miny, że trudno się nie uśmiechnąć w stronę ekranu. Śmieszne są też utyskiwania ducha martwego mistrza Sensei, krótkie dialogi z napotykanymi od czasu do czasu postaciami, animacje przeciwników, a nawet sposób, w jaki zaprojektowano wygląd poziomów.

I-NINJA jest grą przygotowywaną z myślą o konsolach, a jej wersja PC bazuje na kodzie i grafice oryginału. Konwersja udała się jednak znakomicie, gra pod względem grafiki prezentuje się dużo lepiej niż na PS2 (to zasługa wyższej rozdzielczości i podrasowanych tekstur), a co najważniejsze, można w nią grać nawet bez joypada, bezpośrednio z klawiatury. Biorąc pod uwagę niski poziom większości dotychczasowych konwersji gier z konsol na pecety (np. SPY HUNTER, TRUE CRIME: STREETS Of L.A.) I-NINJA wypada zaskakująco dobrze.

Jeśli lubisz platformówki, nie zastanawiaj się zbytnio. I-NINJA to najlepsza dostępna w ostatnim czasie platformówka na PC. A nawet gdyby podobnych gier było na „piecu" więcej, i tak I-NINJA wyróżniałaby się na tle konkurencji – jest grywalna, ładna i naładowana solidnym humorem. Polecam!



Hmm, strzelać czy się śmiać? Śmiać się czy strzelać? Odwieczny dylemat gracza...

Ninja sprzed lat

Pierwszą grą komputerową o ninja była produkcja zatytułowana po prostu... NINJA. Co ciekawe, była to tzw. tekstówka, czyli protoplasta dzisiejszych przygodówek, w której wszystkie komendy wpisywało się z klawiatury (np. „idź w lewo"). To dzieło zostało wydane w 1984 roku – równo dwadzieścia lat temu.

I-Ninja — **4+**

Platformówka

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 64 MB RAM
- cena 18.50
- **Gra na platformy:** PC, Xbox, PS2
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Argonaut / Nova Gra**
- http://www.argonaut.com

\+ Grywalna, z ogromnym ładunkiem dobrego humoru

– Pod koniec zabawy poziom trudności robi się ciut zbyt wysoki

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5

Tak dobrej platformówki na PC nie było od czasów ostatniego RAYMANA. **Grać, grać, grać!!!**

tekst: Andrzej „Borówa" Borkowski


18+
www.pegi.info

CIRCUS TYCOON

Artyści się prężą, widownia szaleje, lwy ryczą, a kasa płynie wartkim strumieniem. Nie ma co, niezły cyrk!

Kiedyś obiło mi się o uszy, że Lopez Jennifer potrafiła dzwonić z toalety do swego ówczesnego narzeczonego, Bena Afflecka, ze skargą na brak jej ulubionego papieru toaletowego w klopie. No i klop(s)! Biedny Ben biegał więc pewnie z zapasową rolą, żeby tylko subtelne pośladki latynoskiej gwiazdeczki były szczęśliwe. Wyobraź sobie, że jesteś takim Affleckiem, ale miast J.Lo masz pod opieką grupkę rozkapryszonych gwiazd cyrkowych. I nie mniej wymagającą publiczność. Poczułeś klimat? No to witaj w SHRINE CIRCUS TYCOON.



Każdemu dogodzić...

SHRINE CIRCUS TYCOON to książkowy wręcz przykład gry sim-ekonomicznej. Z jednej strony musisz dbać o zachcianki i potrzeby mistrza trapezu czy innego poskramiacza lwów, a z drugiej zapewnić klientom swego parku rozrywki odpowiednią liczbę miejsc, w których mogliby się zabawić. Jedna i druga grupa lubi marudzić. Czasem nawet zupełnie absurdalnie. O ile jestem w stanie pojąć, że komuś może się nie podobać współlokator w przyczepie cyrkowej, to już nie rozumiem, jak można narzekać na brak możliwości dbania o higienę w ośrodku, skoro prysznic postawiony jest tuż obok miejsca zakwaterowania. Najczęstsze problemy pojawiają się, gdy za mało płacisz lub artysta musi zbyt często występować. Jeśli do tego narzucisz mu zbyt ciężki reżim treningowy, strajk jest pewny.

W piętnastu scenariuszach kampanii twoim głównym celem jest z reguły zapewnienie wystarczającej liczby przedstawień oraz utrzymanie satysfakcjonującego poziomu zadowolenia widzów. Ci ostatni też potrafią grymasić. Po pierwsze, jeśli ustalisz zbyt wysokie ceny, będą omijać twój przybytek szerokim łukiem. To przynajmniej jest jakoś logicznie uzasadnione. Gorzej, że kilkukrotnie byłem świadkiem sytuacji, w której klienci narzekali na brak miejsc do siedzenia, mimo iż na terenie cyrku znajdowała się spora liczba ławek i stołów piknikowych. Albo z innej beczki – za mało budek z napojami i przekąskami. Tymczasem sprawdzając finanse stoiska z napojami widzę, że mało kto z niego korzysta (a ceny wcale nie są wygórowane). Nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że pewne komunikaty wyświetlane przez komputer są generowane przypadkowo, gdy tylko poziom szczęścia odwiedzających zbytnio się obniża.

Brzydota?

Jeśli chodzi o pracę kamery, twórcy CIRCUS TYCOON niezbyt się popisali. Po pierwsze, obraz widzimy tylko w jednej rozdzielczości, i to wcale nie jakiejś powalającej – 800x600 pikseli. Gdyby to był jedyny problem, pewnie nie byłoby jeszcze powodów do narzekania. Brak trzeciego wymiaru też ujdzie. Ale już na przykład taka rotacja powinna być choć trochę bardziej wysublimowana. Po nowoczesnej grze mamy chyba prawo spodziewać się płynnego obracania, a nie jedynie trzech kątów, między którymi można przełączać widoki na ekranie. Na zakończenie kwestia zoomowania. No, niby są trzy stopnie zooma, ale przy największym zbliżeniu (pomijając niewygodę sterowania) obraz mocno się rozmywa, zupełnie jak kiedyś w ALIEN NATIONS. Wszystko razem robi zdecydowanie kiepskie wrażenie.

Ekonomia

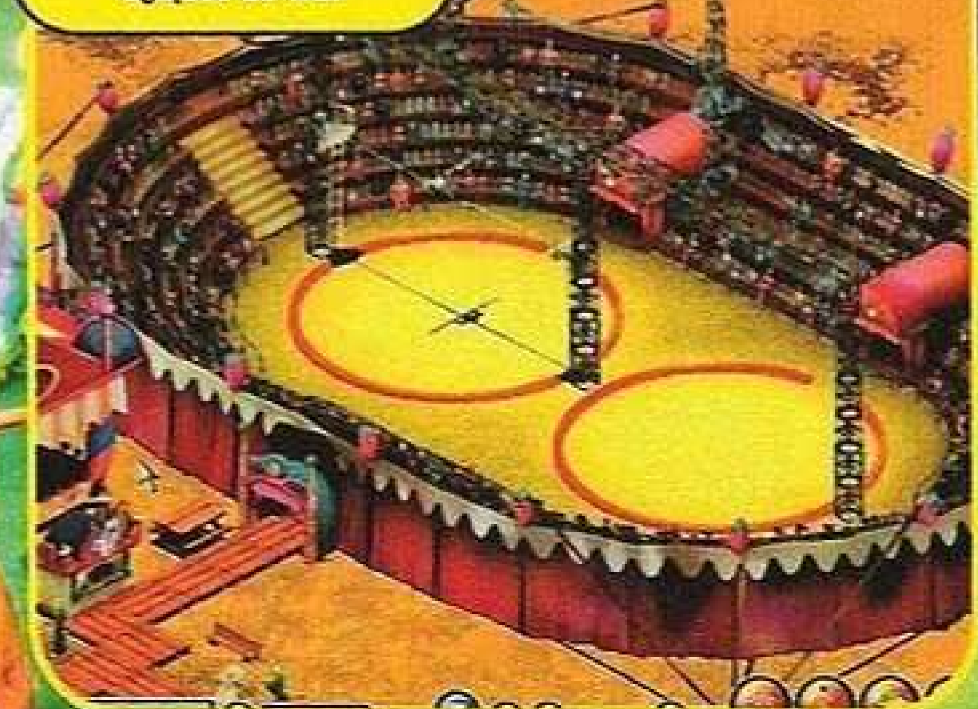
Gdy minie tydzień i lokalna społeczność zdąży już napchać się hamburgerami, postrzelać na strzelnicy, pokręcić się na karuzeli, sprawdzić swą siłę na „test of might" i obejrzeć popisy cyrkowe, właściciel udaje się do kasy, by sprawdzić stan konta. W każdej chwili możesz kontrolować rentowność postawionych obiektów, manipulować cenami rozrywek i biletów wstępu, zmieniać nakłady na marketing, produkować własne plakaty reklamowe. Gdy twoi artyści nabiorą doświadczenia, będziesz też musiał rozważyć kwestię podwyżek i przenosin do luksusowych kwater. Pamiętaj – zadowolenie artystów i klientów oraz rentowność parku rozrywki to jedyna droga do sukcesu w CIRCUS TYCOON.

Poza kampanią dla pojedynczego gracza, jest też opcja „sandbox", czyli gry dowolnej. Tu nie ma żadnych założeń ani limitów czasowych. Niestety, w CIRCUS TYCOON nie ma trybu Multiplayer. Silnik graficzny jest dwuwymiarowy i choć zgrzebnym bym go nie nazwał, peanów na jego cześć też nie napiszę. Przy maksymalnym zbliżeniu widać na przykład, że obiekty się nieco rozmywają. Co do dźwięków, są one takie, jakich można się spodziewać po cyrku. I tylko szkoda, że przy okazji popisów na scenie głównej (pokazane w całości, choć powtarzające się) komentarz jest wiecznie taki sam. Gra działa jedynie w rozdzielczości 800x600 pikseli, co zdecydowanie trąci prehistorią.



Możesz podpatrzeć myśli i zachowania każdego z klientów

Opiekowanie się sprzętem i finansami, duże możliwości budowlane, indywidualizm niektórych postaci to elementy, które mogą przyciągnąć do tej całkiem sympatycznej gry. Wiekopomne dzieło to jednak nie jest. I niech reszta będzie milczeniem.



Występy live można oglądać do woli

Shrine Circus Tycoon — **4**

Ekonomiczna

* **Wymagania sprzętowe:** Procesor 400 MHz, 128 MB RAM, 650 MB HDD
* cena 29.00$
* **Gra na platformy:** PC
* ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
* **Activision**
* www.circustycoon.com

\+ Możliwość obejrzenia występów w całej okazałości

– Słaba grafika, mało trybów zabawy, dziwne zachowania postaci

Grafika 4 | Dźwięk 3+ | Frajda 4

Cyrk jaki jest, każdy widzi. W CIRCUS TYCOON przynajmniej nikt nie znęca się nad zwierzętami. **Ikry jednak tej grze brakuje**

tekst: Bartek „baRTeS" Lewandowski

ALIAS™

Agentka o stu twarzach ma twarz... jedną. Za to ciuchów setkę. Typowa baba...

tekst: Michał „Trzy twarze" Zacharzewski

Gry komputerowe wykorzystujące licencje znanych filmów i seriali z reguły zawodzą. Nieliczne sukcesy – ENTER THE MATRIX, SIMPSONS: HIT AND RUN – umiejętnie maskują dziesiątki wpadek, z których kilka znajdziesz opisanych i w tym numerze. Właśnie do nich, nieudanych, a właściwie średnio udanych zręcznościówek należy zaliczyć ALIAS.

Omawiana gra powstała na bazie wyskokowego serialu telewizyjnego pod tym samym tytułem, wyświetlanego u nas jako „Agentka o stu twarzach". Jej scenariusz napisał pomysłodawca serii, J.J. Abrams, umieszczając akcję pomiędzy dziewiętnastym a dwudziestym odcinkiem drugiego epizodu. Wszystko jasne? Jeśli nie... czytaj dalej. Główna bohaterka, agentka CIA Sidney Bristow, poszukuje cennego przedmiotu. Musi się spieszyć, gdyż za tym samym cacuszkiem latają serialowi geniusze zbrodni, Arvin Sloane, Anna Espinosa i Pan Sark. Wiesz już, o co chodzi? Jeśli nie... to pewno bazy nie zaczaisz i gra ci się nie spodoba. W programie nie brakuje wydarzeń i aluzji czytelnych wyłącznie dla fanów serialu. Osoby niezorientowane w dotychczasowych dokonaniach agentki Bristow będą błądzić po świecie gry niczym cierpiący na delirium krasnal po zabitej dechami trumnie. Znane widzom lokacje i postacie, zerżnięta z telewizji muzyka oraz znani aktorzy zaproszeni do prac nad dubbingiem stanowią największe i niestety jedyne zalety komputerowego ALIAS.

Sam program jest przeciętną aż do bólu zręcznościówką TPP w której skradanie się towarzyszy efektownym bijatykom i strzelaninom. Bohaterka zakrada się do kolejnych lokacji, trzymając się ścian, pełza, kuca, wygląda zza rogów i chowa się w cieniu. Niestety, nie zdaje sobie sprawy z faktu, że jej zachowanie pozbawione jest sensu. Inteligencja postaci kierowanych przez komputer nadaje się bowiem na śmietnik. Goście potrafią wypatrzyć skrytą w cieniu, nieruchomą Sydney z 10 metrów. Kiedy indziej, w jasno oświetlonym pokoju miną ją o włos i nawet nie zauważą. Z kolei w środku większej rozróby twardziele o twarzach morderców potrafią w przeciągu sekundy uspokoić skołatane nerwy i zatrzymać potok adrenaliny. Wychodzą wówczas spokojnie z pomieszczenia, zupełnie jakby nic się nie działo... a graczowi opadają na ziemię łapki.

A skoro o rozróbach mowa – zaprogramowane przez gości z Acclaim bijatyki prezentują się dość sztampowo. Dziewczyna porusza się miękko, niczym bohaterka filmu „Catwoman", jest nieziemsko rozciągnięta, a szpagat zapewne ćwiczyła już w żłobku. Tyle że wyprowadzane przez nią ciosy sprawiają wrażenie lekkich i delikatnych. Sydney potrafi na szczęście podnieść lagę czy flachę wina i przydzwonić komuś w łeb. Z bronią palną obchodzi się nieco gorzej. Jej MP5 ma w ALIAS siłę rażenia damskiego pistoleciku. Żeńskiej wersji czołgu z czółkami zamiast lufy na szczęście niet.

Dość krytyki, nie wypada bić płci pięknej, która w towarzystwie CATWOMAN i pecetowego SPIDER-MAN 2 wcale źle nie wygląda. W grze pojawia się bowiem inne atrakcje. Sydney, jak na agentkę przystało, korzysta z nowoczesnej gadżeterii, rozmaitych czytników odcisków, laserów, laptopów. Włamuje się do systemów sieciowych dużych korporacji i bez przerwy nawija przez radio ze swoimi zwierzchnikami. Te gadki są niekiedy zabawne, z reguły jednak niewiele wnoszą do rozgrywki. W dodatku nie można ich przerwać, co w przypadku n-tego podejścia do tego samego poziomu wkurza jak pryszcze przed randez-vous. ALIAS ma też niezłe jak na konwersję sterowanie, choć wyraźnie widać, że gra pochodzi z Xboxa. Autorom nie chciało się zaimplementować kilku bardzo prostych sztuczek, wygładzających powierzchnię i podbijających jakość modeli.

Póki co program nie znalazł polskiego dystrybutora. Strata to na szczęście niewielka...



W takim wdzianku Sydney jako żywo przypomina Kobietę-kota. Tylko o uszy się nie postarała...



Agentka zaatakowała piersiami pana w garniturze. I odsłoniła brzuszek!! Tak, tak, to molestowanie!



A tu już portki inne. I jakieś takie rękawiczusie na łapciach. Sydney jest królewną przebieranek!!!

Alias — **3+**

Zręcznościówka

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 1.2 GB HDD
- cena 29.90$
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Acclaim / brak dystrybutora w Polsce**
- www.aliasthegame.com

+ W sumie niezła gra, stworzona w oparciu o licencję serialu TV

– SI'ki mają beznadziejny system detekcji

Grafika 4– | Dźwięk 4 | Frajda 3

Seryjniak na podstawie serialu. **Skradanka TPP z przyzwoitą grafiką i wieloma poważnymi błędami...**

Jej prawdziwa twarz...

Główną rolę w serialu i grze komputerowej kreuje Jennifer Garner, młoda dzierlatka robiąca szaloną karierę za Oceanem. Zagrała w „Placu Waszyngtona" Agnieszki Holland i komedii „Stary, gdzie moja bryka". Pojawiła się też w „Pearl Harbor" i „Złap mnie, jeśli potrafisz". Rolą Elektry z „Daredevilla" podbiła serca tysięcy młodych Amerykanów. Spodobała się do tego stopnia, że producent postanowił nakręcić wysokobudżetowy thriller poświęcony tej postaci. Premiera filmu i towarzyszącej mu gry komputerowej nastąpi w 2005 roku.

Beach King Stunt Racer

Samochód jako sposób na poderwanie milusiej niuni

Panny to mają dobrze. Wystarczy, że wstrzelą się z urodą w obowiązującą modę, a już u ich stóp tłoczą się tabuny opalonych, dobrze umięśnionych mężczyzn. Dziewuchy mogą w nich przebierać, marudzić przy tym, plotkować, grymasić, a nawet stawiać żądania. A faceci? Zrobią wszystko, byle tylko przypodobać się wybrance.

W BEACH KING STUNT RACER wcielasz się w gościa, który wsiada do jeepa buggy i wyrusza na podryw na jedną z czterech rozpalonych plaż (St. Tropez, Bali, Rio, Ibiza). W każdym z tych miejsc próbuje wyrwać lokalną piękność, oczywiście szczerzącą ząbki w szerokim uśmiechu i odzianą w nieodzowne bikini.

By zdobyć serce panny, bohater zgrywa Tony Hawka – skacze ważącym 500 kilo wozem z ramp i podjazdów, jeździ po dachach nadmorskich domków, wykonuje fikołki, salta, obroty, beczki, a także zbiera bonusy. Niektóre z nich, jak chociażby spowolnienie, pozwalają w sposób bardziej precyzyjny wykonywać co trudniejsze ewolucje. Inne, takie jak sprężyna, wybijają go niczym z armaty w górę, dając czas na większą ilość fikołków. Są też triki specjalne – np. serfowanie na masce lecącego w powietrzu wozu. Za każdy bajer zakończony poprawnym lądowaniem specjalna komisja przyznaje punkty. Trzeba zebrać ich określoną liczbę, a także odnaleźć siedem diamentów, by zdobyć serce ukochanej.



Panienka z okienka po lewej cieszy machę widząc, jak jej chłop lata samochodem



Programiści z firmy Davilex mieli fajny pomysł i w gruncie rzeczy udało im się go wcielić w życie. Giera przez pierwszych kilka godzin autentycznie bawi, kamera świetnie pracuje, kolejne, coraz większe lokacje mają mnóstwo zakamarków i wypasionych schowków. Sęk w tym, że graficy wykazali się karygodnym lenistwem. Program wygląda słabo, brakuje w nim spektakularnych animacji, dużych animowanych obiektów oraz ładnych tekstur. Muzyka utrzymana w klimacie „Żaru tropików" brzmi zbyt elektronicznie, by kogokolwiek zachwycić. To jednak nie dziwi. Wszak stare przysłowie juhasów z Góry Kalwarii mówi, że jaka cena, taka ocena...

3+

Beach King Stunt Racer

Samochodowy Tony Hawk

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 500 MHz, 64 MB RAM, 300 MB HDD
- cena 29.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Davilex / Techland**
- www.davilex.com

\+ Słoneczko, palemki i całkiem gładkie dziewoje

– Grafika i dźwięk na poziomie pięty Achillesa

Grafika 3 | Dźwięk 3- | Frajda 4

Panienki kochają diamenty. Chłopcy uwielbiają się popisywać. Efekt? **Przeciętna gra zręcznościowa**



Ford Racing 2



Łysy kark i krzywa morda za kierownicą Forda

Komputerowa reklamówka Forda, szybka i efektowna, ale mało realistyczna. Jej największą zaletę stanowi olbrzymia liczba trybów. W grze można ścigać się w rajdach starych samochodów, a także szaleć w nowych i pachnących sportowych bryczkach. Przygotowano też licencjonowane pick-upy i concepty. W niektórych trybach jeździ się po asfalcie, w innych po błotnistych, leśnych dróżkach, pełnych wybojów i kałuż. Zadbano nawet o tory w miastach i na pustyniach!

Prócz zwykłego wyścigu, w którym kilku twardych jak bocian kierowców walczy o pierwszeństwo, pojawiają się rozmaite udziwnienia. Można ścigać się na czas, szaleć pomiędzy pachołkami, zaliczać kolejne bramki, zbierać klepsydry oraz jechać po linii (każde oddalenie się od niej oznacza punkty karne). Przygotowany model jazdy ma jednak niewiele wspólnego z realizmem. Samochód grzecznie słucha się kierowcy, zbyt lekko zawija na zakrętach, nadto trzyma się drogi niczym przyklejony. Zdejmowanie palca z pedału gazu nie ma więc najmniejszego sensu. O wygraną nietrudno, nawet jeśli jest się szamanem z wioski w rejonie Mialbe-Gube, któremu o wynalezieniu komputera tam-tamy jeszcze nie doniosły. Skutek określiłbym jako niepokojący. FORD RACING 2 nudzi się już po paru dniach!





Dobrze więc, że dopracowana, kolorowa grafika sama przyciąga oko, głównie za sprawą zieloniutkiej roślinności przepięknie kontrastującej z błękitnym niebem. Same samochody również wyglądają ślicznie. Może tylko słoneczko oświetla je w sposób nieco zbyt intensywny i przez to nienaturalny. Słabiutko wypada też polska wersja językowa. Napisy nie mieszczą się w ramkach bądź są bez sensu. Cenega nie ma ostatnio zbyt dobrej passy i co chwila wypuszcza na rynek źle przetłumaczone, niedotestowane gry. W przypadku FORD RACING 2 można to jeszcze przeboleć, ale już lokalizacja takiego FAR CRY zasługuje na karę długoletniego więzienia...

4

Ford Racing

Wyścigi samochodowe

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 500 MHz, 128 MB RAM, 150 MB HDD
- cena 26.90
- **Gra na platformy:** PC, Xbox, GCN, PS2
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Empire / Cenega**
- www.fordracing2.com

\+ Dużo trybów i trybików, interesujący choć nierealny model jazdy

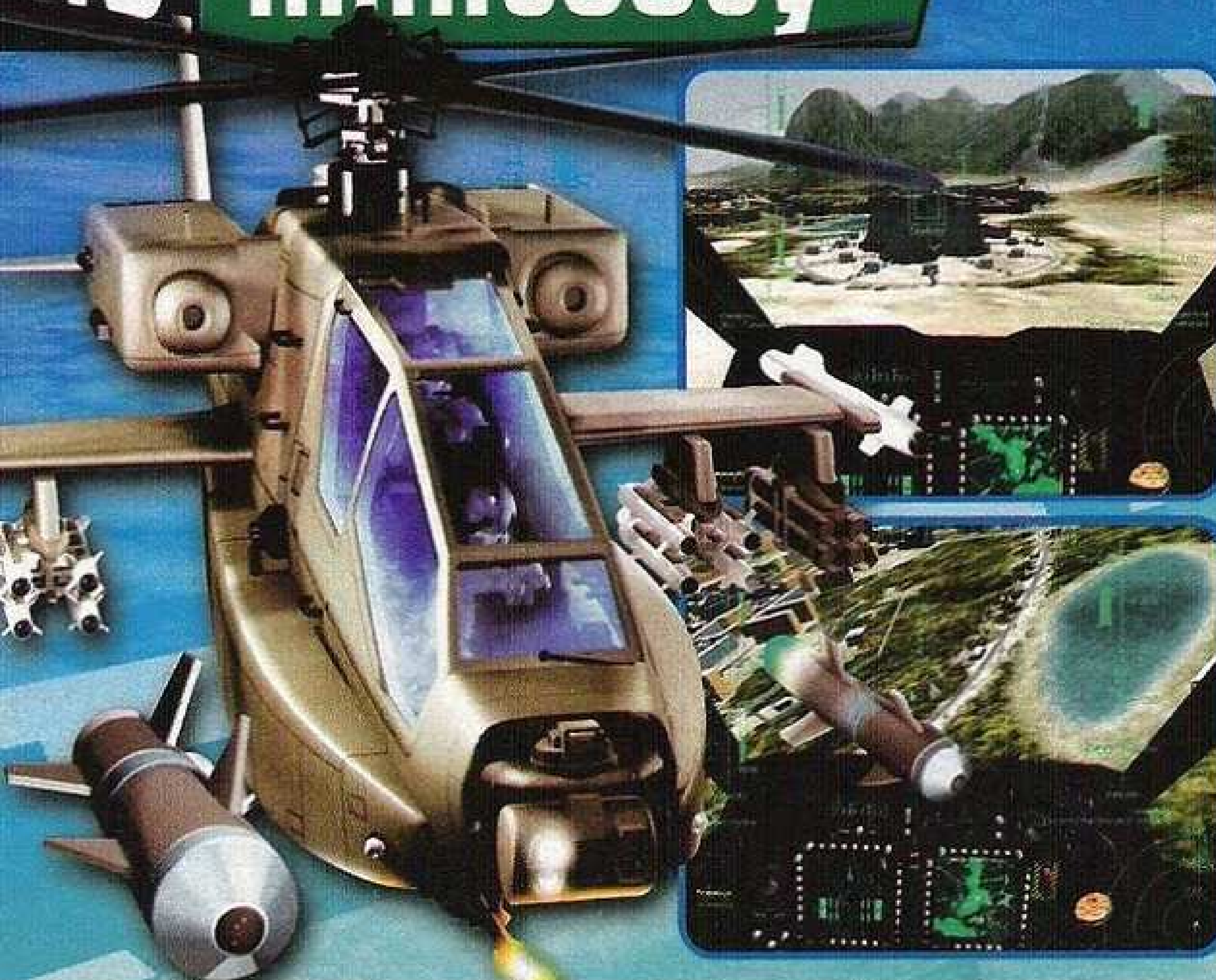
– Słabiutka polonizyzuacja, marniutki dźwięk

Grafika 4 | Dźwięk 3+ | Frajda 4

Tania – ładne imię dla dobrej gry komputerowej. Produkcje bardzo dobre niestety takich ksywek nie noszą

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

GUNSHIP TANK KILLER



Polacy powoli stają się mistrzami niskobudżetowych zręcznościówek napędzanych silnikiem Renderware. Po SEARCH & RESCUE 4, PACIFIC WARRIORS 2 i FIREFIGHTER do sklepów trafiła gra GUNSHIP TANK KILLER – zręcznościówka z elementami symulacji, przeznaczona dla miłośników śmigłowców. Po zainstalowaniu i odpaleniu programu siadasz za sterami Gunshipa i ruszasz polować na członków paskudnej i przebrzydłej organizacji terrorystycznej Black November.

Pojazd obserwujesz zza ogona bądź z kabiny. Kierujesz nim strzałkami kursorów, prócz tego strzelasz i gnoisz pojawiające się na ekranie cele. Graficznie wygląda to przyzwoicie, tereny są rozległe i zróżnicowane, choć jednocześnie mdłe i szare jak ZSRR w 1970 roku. Razi też Sztuczna Inteligencja wrogów oraz słaba oprawa dźwiękowa. I jeszcze jedno – mimo że 90% składu autorskiego stanowią Polacy, gra opracowana jest w języku angielskim!



- Procesor 600 MHz, 128 MB RAM
- Cena: 19.90 zł; Dystr. PLAY

3+

CHICK-A-DROID

Gra logiczna, produkt tylko dla graczy myślących. Wcielasz się w rolę mechanicznego kurczaka, który na każdej ze 100 plansz musi odnaleźć określoną liczbę kluczy, diamentów, pingli, kropków, pikaczów i innego rodzaju debilizmów. Teoretycznie wydaje się to łatwe. Plansze są pustawe, a nieliczne zgromadzone na nich bloki sprawiają miłe wrażenie. Sęk w tym, że podłogi się poruszają. Wystarczy machnąć się w jakimś kierunku, by pojedynczy pas podłogi – nieco wolniej, ale zawsze – ruszył w przeciwnym. Oczywiście wraz ze stojącymi na niej blokami, które zmienią w ten sposób układ. labiryntu i zmuszą do kombinowania.

Opisane powyżej rozwiązanie to dobry pomysł, który w dobie kolejnych klonów TETRISA i MAGAZYNIERA zasługuje na uznanie. Uboga grafika i nienajlepszy dźwięk to z kolei naturalne konsekwencje niskiej ceny. Szkoda też, że autorzy zdecydowali się wprowadzić ograniczenia czasowe dla każdego z poziomów oraz dziwaczne lasery, strzelające co jakiś czas z boku ekranu. Na szczęście można je wyłączyć w głównym menu programu.



- Procesor 366 MHz, 64 MB RAM
- Cena: 9.99 zł; Dystr. Softplanet

3

Airline 69

Powrót do Casablanki



Słabiutka przygodówka ekonomiczno-erotyczna, napisana przez autorów przeboju WET: THE SEXY EMPIRE i przeznaczona tylko dla graczy dorosłych. Gracz trafia do Casablanki z roku 1942. Spotyka tam swoją nową miłość, ponętną agentkę ChouChou. Romansując z nią (czy raczej gząc się przy każdej okazji) próbuje zarobić parę groszy. Gra w kości w kasynie i za pomocą techniki load-save dorabia się pierwszej kasy. Później kupuje i sprzedaje trefne towary, produkuje bimber, zakłada dom uciech i organizuje przyjęcia dla spragnionych wrażeń mężczyzn, którzy muszą za TO płacić. Przy okazji zdobywa informacje istotne z punktu widzenia, khem, strategicznego.

Gra nie imponuje ani grafiką, ani poczuciem humoru (typowo niemieckim, niestety). Została za to w całości przetłumaczona na język polski, zaś w pudełku znajduje się balonik wraz z ChouChou do samodzielnego nadmuchania. Osobom lubiącym erotykę się spodoba, cała reszta będzie ziewać niczym hipopotam.

- Procesor 200 MHz, 32 MB RAM
- Cena: 79.90 zł; Dystr. Marksoft

2+

TANK-O-BOX

Trudno zjechać grę za 10 złotych – chyba tylko skończony agregat oczekiwałby po takiej pozycji ślicznej grafiki i niesamowicie złożonej rozgrywki. Nic więc dziwnego, że TANK-O-BOX wciąga zaledwie na 10 minut. Później trzeba zrobić sobie przerwę, zagrać w jakąś poważniejszą pozycję bądź zjeść obiad / wypalić papierosa, i dopiero wówczas zrobić drugie podejście.

Program wykorzystuje stary jak świat pomysł, pochodzący jeszcze z początków lat 80. Gracz trafia do pudełka stojącego na biurku jakiegoś dzieciaka (obok leży piórnik, linijka, jakieś rysunki). Wewnątrz znajduje się makieta lesistego terenu z oczkiem wodnym, niewielkiego miasteczka, jakiejś bazy wojskowej otoczonej zasiekami bądź np. stacji kolejowej. Chwilę później z nieba zlatują czołgi i rozpoczyna się wojenka. Gracz kieruje jednym z tanków. Może jechać w dowolnym z czterech kierunków oraz strzelać do innych (kierowanych przez idiotyczne SI). Czasem znajduje też bonusy w postaci czasowych tarcz ochronnych i dodatkowego uzbrojenia. Plansz jest 50, a gra działa płynnie na sprzęcie dużo gorszym niż ten podany przez producenta w wymaganiach. I tyle...







- Procesor 800 MHz, 128 MB RAM
- Cena: 9.90 zł; Dystr. PLAY

3

tekst: Michał „Misio the Kid" Zacharzewski

co nowego na rynku?

Systemy dźwięku 5.1

Wybór uniwersalnych głośników nie jest łatwy. Różne są upodobania graczy, a i sam sprzęt inaczej brzmi podczas szarpania w gry, słuchania muzyki czy oglądania filmów...



Same głośniki to za mało! Bez porządnej karty dźwiękowej nie masz co marzyć o kinie domowym czy naprawdę dobrym dźwięku w najnowszych grach...

Dla muzykalnych...

Czasy, kiedy z komputera zamiast dźwięku wydobywało się żałosne popiskiwanie, to już prehistoria. W chwili obecnej ciężko jest znaleźć aplikację, która nie wykorzystywałaby możliwości muzycznych komputera. Te zaś są coraz większe – karta dźwiękowa zdolna do generowania wielokanałowego sygnału audio to dzisiaj standard i obowiązkowe wyposażenie każdego blaszaka. Jakie znaczenie ma dźwięk, wie doskonale każdy gracz – w zmaganiach w COUNTER-STRIKE'A czy UNREAL TOURNAMENT coraz częściej przewagę uzyskuje ten, kto szybciej zlokalizuje przeciwnika nie tyle rozglądając się, co po prostu nasłuchując. Nic dziwnego, że w sklepach komputerowych można znaleźć dziesiątki zestawów głośnikowych. Osiem z nich, zgodnych ze standardem 5.1, poddaliśmy wszechstronnym testom.

■ Do czego przydaje się komputer z porządnymi głośnikami? Podczas pracy czy buszowania po Internecie bardzo często słucha się muzyki – czy to z plików MP3, czy z płyt CD-Audio, czy też z internetowych stacji radiowych. Spadające w zastraszającym wręcz tempie ceny czytników DVD sprawiają, iż stojące pod biurkiem blaszane pudło wraz z zawartością spełnia też rolę urządzenia do oglądania filmów. Poza wyżej wymienionymi dochodzi jeszcze jedno zastosowanie – którym czytelnicy CLICKA! są najbardziej zainteresowani – gry komputerowe.

■ Od razu, tytułem wstępu, zaznaczyć muszę jedną istotną rzecz. Otóż głównym sędzią nie było żadne oprogramowanie testujące, a tylko i wyłącznie uszy przeprowadzającego niniejszy test. **Prosiłbym wobec tego o nie traktowanie tego artykułu jako ostatecznej wyroczni!!!** Wyboru odpowiedniego zestawu głośników musisz dokonać samodzielnie, gdyż to właśnie ty doskonale wiesz, co jest dla ciebie najważniejsze. Dla jednej osoby istotny jest „power" – nieważne jak gra, ważne, że głośno. Z kolei dla kogoś innego właśnie jakość dźwięku będzie czynnikiem decydującym o wyborze tego, a nie innego zestawu.

■ Głośniki z każdego zestawu rozstawiane były w tych samych miejscach w tym samym pomieszczeniu. Jako źródło sygnału audio wykorzystywałem kartę SoundBlaster Audigy 2 ZS, wypożyczoną do celów tego testu przez firmę Creative. Jakość dźwięku sprawdzałem podczas oglądania filmu „Matrix" z krążka DVD, słuchania muzyki z płyt CD-Audio oraz plików MP3 oraz grania w MAX PAYNE 2 i CALL OF DUTY.

■ Testowane zestawy nie znajdują się na najwyższej półce cenowej, więc próżno szukać w nich wbudowanego dekodera sygnału Dolby czy cyfrowych złącz. Przed zakupem któregoś z nich warto upewnić się, czy posiadana karta dźwiękowa oferuje komplet potrzebnych gniazd. Potrzebne będą dokładnie trzy wyjścia mini-jack – dla głośników przednich (prawy i lewy), tylnych (prawy i lewy) oraz centralnego/subwoofera.

Labtec Arena 675





Zestaw przyjemnie zaskakuje jakością muzy. Widać, iż na współpracy ze znanym z wysokiej jakości swoich wyrobów producentem (konkretniej – z firmą Logitech) można skorzystać. Dobrej jakości materiały, drewniana obudowa subwoofera – to niewątpliwe zalety tego sprzętu. Kolejną jest banalnie prosta instalacja – każde złącze jest oznaczone innym kolorem, tak samo jak wtyczki kabli. Nie ma więc możliwości pomyłki. Kable mają dobrze dobraną długość, dzięki czemu można wygodnie rozmieścić głośniki, a umieszczone na podstawkach satelitki są bardzo stabilne. Brakuje wyjścia słuchawkowego. Niezbyt szczęśliwie umieszczono też pokrętła regulacji głośności i basów – znajdują się one na tej samej ściance co gniazda połączeniowe głośników.

Co do jakości dźwięku – jest bardzo dobrze. Od razu jednak muszę zastrzec, że zestaw ten nie jest przeznaczony dla wielbicieli dużej głośności. O ile jeszcze 15W subwoofer potrafi coś z siebie dać, to satelity są stanowczo za słabe – 2.3W każdy. Przy użyciu tego zestawu można zapomnieć o organizowaniu jakiejkolwiek imprezy – albo ustawimy maksymalny poziom głośności, co z pewnością nie wpłynie dobrze na jakość dźwięku, albo kilka, kilkanaście rozmawiających ze sobą osób po prostu zagłuszy to, co generuje Arena 675. Niemniej jednak całość daje bardzo przyjemne brzmienie. Basy nie są tonami dominującymi, wyraźnie słychać też górę i środek pasma. Buszując nocą po Internecie, bardzo przyjemnie słuchało mi się muzyki, a sąsiedzi nie dostawali apopleksji.

Za jakość generowanego dźwięku, przyzwoite wykonanie, prostotę instalacji oraz niewygórowaną cenę przyznajemy Labtec Arena 675 znaczek „Dobra Cena".

Dane techniczne:

- Moc głośnika niskotonowego: 15 W
- Moc głośników satelitarnych: 2.3 W
- Całkowita moc zestawu (RMS): 26 W
- Zakres częstotliwości: 48 Hz ~ 20 kHz
- Cena: około 260 zł
- Dostarczył do testów: Multioffice

Logitech Z640







Po doświadczeniach z różnymi modelami myszek Logitecha miałem nadzieję, iż zestaw głośnikowy tej firmy również będzie wykonany na podobnym, wysokim poziomie. I nie zawiodłem się. Wszystkie elementy Z640 zbudowano z bardzo dobrej jakości materiałów, a cała konstrukcja jest przemyślana. Satelity mają przykręcane metalowe podstawy z gumowymi krążkami, dzięki czemu głośniki nie będą się przesuwały. Podstawy można odkręcić, a głośniki umocować na ścianie. Kable połączeniowe są naprawdę porządne – wykonano je najsolidniej ze wszystkich, jakie widziałem podczas testów.

Również głośnik centralny różni się od innych. Umieszczono na nim włącznik zasilania, wyjście słuchawkowe, pokrętła regulacji głośności całego zestawu, brzmienia i zakresu głośnika centralnego oraz przycisk „Matrix", umożliwiający przemiksowanie sygnału z czterokanałowej karty dźwiękowej tak, aby pracował również głośnik centralny. I tutaj następuje zgrzyt – nie wiem dlaczego, ale nie umieszczono tu pokrętła sterującego subwooferem. Tymczasem kilkukrotne schylanie się do subwoofera podczas regulacji pracy głośników jest irytujące. Drugą denerwującą rzeczą jest intensywne świecenie diody w głośniku centralnym. Podczas nocnego grania czy oglądania filmu kontrolka zasilania Z640 znakomicie spełnia rolę „lampki nocnej". Grając w nocy w MAX PAYNE 2 skorzystałem więc z szarej taśmy samoprzylepnej, aby „pozbyć się" tej jarzeniówki.

Jeśli chodzi o jakość dźwięku, Logitech jest zdecydowanym zwycięzcą. Posiada bardzo przyjemne basy, również do głośników satelitarnych ciężko się przyczepić. Za taką cenę i od głośników tej wielkości trudno wymagać więcej. Dodatkowym plusem jest łączna moc rzeczywista całego zestawu.

Za jakość wykonania i generowanego dźwięku zestaw ten w pełni zasługuje na znaczki „Wybór Clicka" oraz „Dobra Cena".

Dane techniczne:

- Moc głośnika niskotonowego: 25 W
- Moc głośników satelitarnych: 9 W
- Całkowita moc zestawu (RMS): 70 W
- Zakres częstotliwości: 35 Hz ~ 20 kHz
- Cena: około 360 zł
- Dostarczył do testów: Logitech Polska

tekst: Przemysław Ryk, zdjęcia: Labtec, Logitech, Nedia-Tech, Dreamax, Creative

Creative Inspire P580



Pierwsze, co rzuca się w oczy, to wysoka jakość wykonania tego zestawu. Wszystko jest na swoim miejscu, obudowy wykonane są z porządnych materiałów, a całość utrzymana w czarnej kolorystyce. Centralnym elementem jest głośnik niskotonowy – do niego podłączamy wszelkie kable. Wyjścia są dokładnie opisane, trudno więc o pomyłkę. Dodatkowo w pudełku znajdują się naklejki na kable satelitek oraz na śledź karty dźwiękowej, przy czym opis tej ostatniej ewidentnie odpowiada kartom Audigy. W zestawie znajdują się kable różnej długości – trzy dwumetrowe oraz dwa czterometrowe.

Plusem zestawu jest przewodowy pilot, dzięki któremu dokonuje się regulacji głośności oraz natężenia basów. W pilocie umieszczone jest też gniazdo słuchawkowe – bardzo przydatne dla maniaków głośnej muzyki, którzy dodatkowo lubią spędzać noce przed monitorem. Inspire P580 korzysta z technologii miksowania CMSS, dzięki czemu nawet posiadając czterokanałową kartę dźwiękową można korzystać z sześciu głośników.

Teraz pora na wady. Co prawda satelity można powiesić na ścianie, ale w pudełku nie ma uchwytów – trzeba je dokupić oddzielnie. W ogóle głośniki satelitarne nie mają żadnych podstawek. Co gorsza, na spodzie nie ma też żadnych gumek zapobiegających ślizganiu się sprzętu po biurku. Kable połączeniowe są stosunkowo krótkie i cienkie – dość łatwo je przerwać.

Co do jakości dźwięku – może się to wydać dziwne, ale Creative Inspire P580 nie zachwyca. O ile umieszczony w drewnianej obudowie subwoofer generuje całkiem przyzwoite basy, to satelitkom zdecydowanie brakuje średnich tonów. Staje się to szczególnie wyraźne, kiedy ustawi się dość wysoki poziom głośności. Satelitki ewidentnie „dostają zadyszki", a generowany przez nie dźwięk jest przygłuszany przez subwoofer. Wygląda na to, iż moc satelitek jest niewystarczająca w stosunku do mocy subwoofera. Mówiąc wprost – nagłośnienia domowej imprezy ten zestaw nie zapewni, a podczas oglądania filmów będziesz miał wrażenie, że części dźwięków po prostu brakuje.

Dane techniczne:

- Moc głośnika niskotonowego: 17 W
- Moc głośników satelitarnych: 6 W
- Całkowita moc zestawu (RMS): 47 W
- Zakres częstotliwości: 40 Hz ~ 20 kHz
- Cena: około 250 zł
- Dostarczył do testów: Creative Polska

Dreamax Cinema 5100

Zestaw mało znanej w Polsce firmy. Podchodziłem do niego z dużą ostrożnością, nie spodziewając się rewelacji, a tymczasem głośniki przyjemnie mnie zaskoczyły.

W pudełku znalazły się standardowe elementy – poza głośnikami komplet okablowania oraz podstawki do satelitek. Podobnie jak w Creative Inspire P580 centralną częścią zestawu jest umieszczony w drewnianej obudowie subwoofer. Do niego doprowadzamy sygnał z karty dźwiękowej i podłączamy głośniki satelitarne. Kable do satelitek mają długość 2 m (jedna sztuka), 3 m (dwie sztuki) oraz 5 metrów (również 2 sztuki). Nie jest to wiele, ale pozwala na w miarę wygodne rozmieszczenie głośników. Satelitki są czytelnie opisane, co pozwala na uniknięcie pomyłki podczas ich podłączania i rozstawiania.

Do wad zestawu zaliczyłbym dość delikatne, plastikowe podstawki pod satelitki. Jeżeli coś przypadkiem na głośnik upadnie, z podstawy zostaną drzazgi... Nie ma też możliwości montażu na ścianie. Subwoofer zaś trzeba umieścić dość blisko komputera – kable połączeniowe są za krótkie. Aż prosi się o przedłużenie ich choćby o metr. Brakuje też wyjścia słuchawkowego. Pokrętła regulacji głośności, tonów wysokich i basów umieszczono na przedniej ściance subwoofera, co również nie jest najszczęśliwszym rozwiązaniem.

Jak wspomniałem na początku opisu tych głośników, zdziwiła mnie jakość generowanego dźwięku. Dotyczy to zwłaszcza satelitek. Te maleństwa dają naprawdę szeroki zakres tonów, nawet po zwiększeniu głośności ponad 50% dostępnego zakresu. Subwoofer również charakteryzuje się przyjemnym brzmieniem – basy nie są ani natarczywe, ani nie trzeba się ich „doszukiwać". Jednak 40W całkowitej mocy rzeczywistej nie pozwoli na wykorzystanie tych głośników podczas jakiejś imprezy.

Gdyby nie wymienione wady samej konstrukcji, zestaw ten otrzymałby znaczek „Wybór Clicka". Niestety, nić z tego.

Dane techniczne:

- Moc głośnika niskotonowego: 15 W
- Moc głośników satelitarnych: 5 W
- Całkowita moc zestawu (RMS): 40 W
- Zakres częstotliwości: 30 Hz ~ 20 kHz
- Cena: około 380 zł
- Dostarczył do testów: AB SA

Media-Tech Bolero 5.1



Oto zestaw charakteryzujący się największą mocą oraz... gabarytami. Przy sporych rozmiarów, dwudrożnych satelitach ich odpowiedniki np. z zestawu Dreamax Cinema 5100 wyglądały jak krasnoludki. Również rozmiary subwoofera i jego waga budzą respekt. Całość utrzymana jest w przyjemnej, stalowej kolorystyce.

W pudełku, oprócz kompletu kabli, znalazł się też bezprzewodowy pilot. Kolejny plus stanowi fakt, że kable do głośników satelitarnych nie są zakończone wtyczkami i bardzo łatwo można je wymienić na inne. Obudowę subwoofera oraz satelitek wykonano z drewna.

Centralnym elementem Bolero 5.1 jest subwoofer. Daje on możliwość podłączenia dwóch źródeł sygnału – jednego sześciokanałowego oraz jednego stereo. Wyboru dokonuje się jednym przyciskiem na pilocie, co jest sygnalizowane podświetleniem diod na subwooferze. Głośniki centralne nie mają żadnych podstawek, za to posiadają uchwyty, umożliwiające montaż na ścianie bądź stojakach.

Niestety, jakość wykonania głośników satelitarnych jest kiepska. Panele ochronne satelit mają za słabe mocowanie – wystarczało lekko je dotknąć, by momentalnie odpadały, a znajdujący się na nich materiał był poprzecierany. Pilot sterujący sprawiał wrażenie bardzo delikatnego. Słabszą jakość zastosowanych podzespołów również słychać. Za tę cenę można wymagać więcej – zestaw Logitecha jest tańszy, a pod względem wykonania i jakości dźwięku bije MT345 na głowę. Bolero nadrabia mocą – 120W realnej mocy potrafi wstrząsnąć powietrzem. Dzięki temu odsłuch na rozsądnym poziomie głośności wypada dobrze. Spadek jakości zaczyna się przy około 50% głośności. Subwoofer zaczyna łomotać, a z satelitek dobiegają piski.

Dane techniczne:

- Moc głośnika niskotonowego: 45 W
- Moc głośników satelitarnych: 15 W
- Całkowita moc zestawu (RMS): 120 W
- Zakres częstotliwości: 20 Hz ~ 20 kHz
- Cena: około 450 zł
- Dostarczył do testów: Media-Tech

Media-Tech Carmen 5.1

Moc zestawu 60 W
Cena około 180 zł

Znacznie mniejsze gabaryty od zestawu Bolero, znacznie niższa cena i niestety jeszcze niższa jakość wykonania. Obudowy satelitek, wykonane z plastiku, nie sprawiają dobrego wrażenia, a materiał chroniący membrany głośników jest po prostu tandetny. Do szału doprowadzały mnie również plastikowe podstawki pod satelitki.

Inaczej niż w Bolero rozwiązano też sterowanie. W Carmen centralnym punktem jest nie głośnik niskotonowy, lecz oddzielny moduł sterujący. Do niego podłącza się kable sygnałowe z komputera oraz poszczególne głośniki. Oprócz gniazd połączeniowych znajduje się na nim włącznik, pokrętło regulacji głośności zestawu, tylnych głośników oraz natężenia basów. Brak niestety wyjścia słuchawkowego.

Wrażenia odsłuchowe? Po zestawie za około 180 zł trudno spodziewać się rewelacji. I faktycznie, Carmen nie zachwyca. Subwoofer najzwyczajniej w świecie dudni. Satelity też nie wydają z siebie dźwięku najwyższych lotów, zdecydowanie brakuje im średnich tonów.

Sunnyline 5N501

Moc zestawu 55 W
Cena około 280 zł

Pierwszym, co rzuca się w oczy po wyjęciu głośników z pudła, jest całkiem przyjemny wygląd sprzętu. Kolejne spojrzenie na podstawki i wszystko jasne – to nie może być stabilne. I nie jest. Subwoofer prezentuje się lepiej – stanowi centralną część zestawu, a jego obudowę wykonano z drewna. Na przedniej ściance umieszczono włącznik zasilania, pokrętła regulacji głośności całego zestawu oraz głośników tylnych, wreszcie regulację basów. Kable są wystarczającej długości, ale brakuje oznaczenia poszczególnych kanałów kolorami.

Jakość dźwięku? Niezbyt zadowalająca. Creative Inspire P580 jest tańszy i oferuje lepsze wrażenia odsłuchowe. Satelitom zdecydowanie brak tonów średnich, a i odwzorowanie wysokich nie jest powala na kolana. Podsumowując: jakość wykonania i dźwięku plasuje się w górnej części stanów niższych.

Trust 4500P

Moc zestawu 30 W
Cena około 280 zł

Podobnie jak zestaw Sunnyline, również Trust zwraca uwagę czarno-szarą kolorystyką. I tu zasadniczą częścią zestawu jest panel sterujący, do którego doprowadza się sygnał z komputera i podłącza głośniki satelitarne oraz subwoofer. Pomylić się można przy podłączaniu głośników przednich i tylnych – zostały tak samo oznaczone. Reszta wtyczek i gniazd jest odpowiednio rozróżniona. Na panelu sterującym umieszczono włącznik zasilania oraz pokrętła regulacji głośności: całego zestawu, subwoofera, głośnika centralnego, głośników przednich oraz tylnych. Brakuje gniazda słuchawek.

Jakość dźwięku? Tu już jest gorzej. Satelity wyraźnie pracują w zakresie wysokich tonów, ze średnimi mają problemy. Subwoofer za to zachowuje się dość przyzwoicie. Mając 280 zł na zakup głośników zdecydowanie wolałbym Creative Inspire P580.



Gdzie one są?! Nie ma ich na procesorze... Ale są na płycie. Nóżki, bo o nich mowa, są teraz niestety jeszcze bardziej podatne na uszkodzenia. Radzimy więc zachować najwyższą ostrożność przy instalacji procesora!

Przyszłość bez nóżek?

Nowe chipsety Intela miały gruntownie zmienić oblicze peceta. Dziś już wiemy, że rewolucji nie będzie

Nowe chipsety Intela – przeznaczony na rynek masowego odbiorcy i915 „Grantsdale" i adresowany do wymagających użytkowników i925X „Alderwood" – miały spowodować prawdziwe trzęsienie ziemi na pecetowym rynku. Obiecywano, że oba układy jednocześnie wprowadzą nową podstawkę pod procesory P4 – Socket LGA 775, pamięci DDR2, uniwersalną szynę szeregową PCI Express oraz nowy standard płyt i obudów BTX. Wszystkie nowości miały oczarowywać swoją wydajnością i efektywnością działania. Dziś wiadomo, że szumnie zapowiadanej rewolucji raczej nie będzie. Czeka nas za to skromna ewolucja...

Procesor bez... nóżek!

Pierwszą i najbardziej zauważalną nowością jest nowe złącze procesora Socket 775. Popularne „nóżki" umieszczono nie na układzie, a w jego podstawce znajdującej się na płycie głównej. Procesor P4 posiada obecnie jedynie płaskie wypustki! Nowe złącze będzie mogło dostarczyć kolejnym generacjom P4 (Prescott, a zwłaszcza zapowiadanej na 2005 rok jego dwurdzeniowej odmianie) ogromne ilości prądu. Takie złącze pozwoli także na zastosowanie wyższego zegara szyny systemowej. Dzięki LGA775 już pod koniec roku ujrzymy więc Prescotta wyposażonego w aż 2 MB pamięci cache L2 (obecnie P4 ma 1 MB tej pamięci) i współpracującego z szyną QPB o zegarze 1066 MHz (na razie – 800 MHz). Rezygnacja z nóżek ma jednak i swoje wady. Według producentów płyt głównych, nowa postawka jest podatna na uszkodzenia – nóżki zainstalowane na płycie głównej łatwo wygiąć, zaś szalenie trudno potem wyprostować. Sam Intel wstępnie oszacował żywotność nowego socketu na około 20 instalacji procesora. Kiepsko...

Drożej i zbyt wolno

Pentium 4 od samego początku potrzebował pamięci o jak najwyższej przepustowości. Gdy więc wydajne, ale kosmicznie drogie pamięci RDRAM ostatecznie poniosły sromotną klęskę, a układy DDR osiągnęły już praktycznie kres swoich możliwości, Intel postanowił zwrócić się w stronę pamięci DDR2. Nowe układy są zdolne do pracy z zegarami nieosiągalnymi dla pamięci DDR! Okupione to zostało jednak znacznymi opóźnieniami w dostępie do niezbędnych danych. Oznacza to, że przy takim samym zegarze, pamięci DDR2 dostarczą procesorowi dane później aniżeli moduły DDR. Dzięki zastosowaniu licznych usprawnień pamięci DDR2 potrafią jednak skutecznie radzić sobie z większymi opóźnieniami.

Pierwsze testy nowej platformy potwierdziły, że pamięci DDR2 533 i DDR533 (zegar 266 MHz) mają bardzo podobną wydajność. Pamięci DDR2 są jednak znacznie droższe od swoich poprzedników, przez co ich zakup zupełnie mija się z celem. Zrozumiał to chyba w końcu także sam Intel i umożliwił chipsetowi i915 współpracę także ze starymi, dobrymi modułami DDR...

PCI Express na raty

Z nowymi chipsetami debiutuje także magistrala PCI EXPRESS. Nowa szyna pod każdym względem przewyższa zarówno PCI, jak i AGP. PCI Express (znana pod kodową nazwą 3GIO) jest bardziej elastyczna i wydajniejsza od swoich poprzedników. Nowa szyna zastąpi w komputerze nie tylko PCI i AGP, ale także Ethernet 10 Gbit czy też porty USB 2.0. PCI Express to jednak przede wszystkim wyższa przepustowość – najprostsza wersja magistrali PCI Express z jedną parą linii sygnałowych oferuje transfer na poziomie 266 MB/s, a więc dwukrotnie więcej niż w przypadku starego PCI. Bardziej zaawansowane wersje pozwolą na transmisję danych z szybkością przekraczającą 8 GB/s. Wydawać by się mogło, że tak wydajne i elastyczne rozwiązanie, jakim jest szyna PCI Express, bez większego problemu zdobędzie uznanie i zastąpi porty PCI i AGP. Tak się jednak nie dzieje...

PCI Express ciągle jeszcze nie doczekała się szerokiego wparcia, i to nawet ze strony najbardziej zainteresowanych, a więc producentów układów graficznych. Zarówno Radeon X800 firmy ATi, jak i GeForce 6800 produkcji NVIDII ciągle korzystają z portu AGP 8x. Dopiero debiutujący na jesieni ich następcy otrzymają wsparcie dla nowej szyny PCI EXPRESS. Do tego jednak czasu na rynku będziemy gościć limitowane serie układów takich jak RV380 firmy ATi czy karty na układach NVIDII, sztucznie przystosowane do pracy z nową szyną. Mowa oczywiście o mostku AGP-PCI EXPRESS (HSI), umożliwiającym obecnym chipom NVIDII pracę z nową szyną. Za teoretycznie wyższą wydajność przyjdzie nam jednak zapłacić kilkadziesiąt złotych więcej, tyle bowiem NVIDIA będzie sobie za ową protezę liczyć... A wydajność rzeczywiście jest tylko teoretycznie wyższa, bowiem w praktyce szybko okazało się, że nowe karty są tak samo wydajne jak modele AGP 8x. Na razie korzyści z posiadania szyny PCI Express są znikome...

Powiew chłodu

Nowe chipsety miały zmusić rynek do szybkiej przesiadki na standard BTX, zastępujący obecnie wykorzystywany przez wszystkich ATX. Wszystko wskazuje jednak na to, że ta nowość nie od razu zawita na nasze komputery. Mimo iż najnowszy P4 „Prescott" wydziela tyle ciepła, że zapewniająca znacznie lepsze chłodzenie płyta główna i obudowa BTX bardzo by się mu przydały, producenci jednych i drugich wcale nie myślą o końcu standardu ATX. AMD też wcale nie kwapi się do adaptacji nowego standardu Intela, bo... wcale nie musi! Procesory AMD, dzięki znacznie wolniejszemu zegarowi, nie mają tak dramatycznych problemów z poborem prądu i wydzielanym ciepłem.

W obliczu tych wszystkich opóźnień dziwić może determinacja, z jaką Intel dążył do czerwcowej premiery nowych chipsetów. Dziwić może tym bardziej, że kilkanaście dni później okazało się, że mostek ICH6R chipsetów Intel i915 oraz i925 wyprodukowanych przed 21 czerwcem posiada poważną usterkę, której nie można wyeliminować poprzez aktualizację BIOS'u. Jedynym sposobem jest wymiana całej płyty głównej. Może więc jednak Intel powinien się cieszyć, że rynek tak chłodno przyjął jego rewolucję – przynajmniej nie trzeba będzie wymienić zbyt wielu płyt...

Zamienił stryjek...
Teraz już nie połamiesz nóżek na procesorze. Ale możesz uszkodzić te w podstawce na płycie głównej...

PCI Express kontra AGP

Rodzaj szyny	PCI Express 16x	AGP 8x
Przepustowość	4.2 GB/s (w jedną stronę)	2.1 GB/s
Liczba pinów na złączu	164	108
Maksymalny ciężar karty rozszerzeń (wraz z chłodzeniem)	450g	250g
Dopuszczalny pobór mocy przez złącze krawędziowe (karta bez dodatkowych gniazd zasilania)	75W	45W

tekst: Krzysztof Wierzbicki, zdjęcia: Intel

O czym szumi w Sieci

Wkrótce nForce 4

Produkowane przez nVidię chipsety nForce 2 oraz nForce 3, przeznaczone dla płyt głównych pod procesory AMD, zyskały sobie dużą przychylność użytkowników komputerów. Na ich sukces złożyły się: wysoka wydajność, podatność na podkręcanie i unikalne funkcje – jak np. SoundStorm, procesor dźwiękowy o dużych możliwościach, dostępny w niektórych odmianach nForce 2. Niedługo – prawdopodobnie pod koniec tego roku lub na początku przyszłego – pojawi się nowy członek tej rodziny. NForce 4 współpracować będzie z 64-bitowymi układami AMD: Athlon 64, Athlon 64 FX, Opteron oraz Sempron.

Łapać coraz trudniej

Dostępność najnowszych przebojów filmowych w sieciach P2P zmniejszyła się o dwie trzecie w porównaniu z rokiem ubiegłym. Tak przynajmniej twierdzi internetowa agencja detektywistyczna BayTSP. Problem został rozwiązany? Aż tak dobrze nie jest. Wymieniający się filmami przez Internet cały czas szukają sposobów, by przechytrzyć Hollywood i uniknąć aresztowania. Wysiłki tego rodzaju nie dziwią, szczególnie gdy zdamy sobie sprawę, iż kara za ściągnięcie filmu może wynieść nawet 150 tys. USD. Co wobec tego robią piraci? Omijają popularne sieci P2P, takie jak KaZaA czy eDonkey, gdzie ich aktywność można śledzić. Inną metodą jest wyłączenie funkcji natychmiastowego udostępniania pliku, chroniąc w ten sposób swoją tożsamość. Poza tym wymiana jest ograniczona do prywatnych sieci bądź kręgu zaufanych osób.

Muzyka za darmo

Brytyjski holding EasyGroup, będący m.in. właścicielem tanich linii lotniczych EasyJet, poinformował 17 czerwca o planach uruchomienia w najbliższym czasie internetowego serwisu z darmową muzyką. Do holdingu należą kawiarenki internetowe easyInternetcafe, wypożyczalnie samochodów easyCar, firmy oferujące tanie bilety do kin easyCinema, karty kredytowe easyMoney, a także serwis, porównujący ceny w sklepach internetowych – easyValue.

CoverArt zamknięte

Walka z piractwem przebiega na wielu frontach. Jednym z nich jest możliwość ściągnięcia okładki do ulubionego albumu. Wiadomo przecież, że użytkownik, mający płytę bez okładki, więcej ściągać nie będzie, a to co ściągnął – skasuje. I „oczywiście" pójdzie kupić oryginał, nawet nie wiedząc, jak on wygląda... Do tej pory udało się wyeliminować dział okładek płyt audio z serwisu CDCovers.cc (www.cdcovers.cc). Potem przyszła kolej na stronę oferującą okładki płyt DVD. Akcja zakończyła się pełnym sukcesem – strona CovertArt (www.dvdcoverart.com) jest już niedostępna. Pozostaje nam poczekać na zamykanie stron fanklubowych, ponieważ tam też znaleźć można okładki i inne informacje z chronionych prawem płyt.

Nowa płyta Beastie Boys

Po ponad pięciu latach znany zespół wydał swą nową płytę. Nie jest to oczywiście fakt naganny, poza tym, że wyposażono ją w dodatkowe użyteczne inaczej narzędzie, które bez wiedzy użytkownika instaluje oprogramowanie antypirackie na komputerach z systemami MacOS oraz Windows (pracującymi z domyślnymi ustawieniami). Dowodzi to m.in. tego, iż wyłączenie funkcji automatycznego odtwarzania płyt po ich włożeniu do czytnika jest jak najbardziej wskazane. Innym rozwiązaniem jest trzymanie wciśniętego klawisza Shift podczas wkładania płyty. Na forum zespołu (http://www.beastieboys.com/bbs/showthread.php?t=20128&highlight=copy+protected) można poczytać, w jaki zachwyt wpadli fani...

Ostrożnie z Service Pack 2

Korporacja IBM ostrzegła swoich klientów, iż po zainstalowaniu najnowszego Service Packa dla Windows mogą pojawić się poważne problemy z działaniem części aplikacji biznesowych. Podobne oświadczenie wydał też o dziwo... Microsoft!

tekst: DzejDzi, Michał „Joel" Zacharzewski, Maciej Waszkiewicz, Zdjęcia: Nokia, EPSON

Konsola to czy jednak telefon?

Nokia N-Gage QD

N-Gage nie sprzedawała się tak dobrze, jak chciałaby Nokia. Takie są fakty, choć firma mówi, że jest z wyników sprzedaży zadowolona. Po kilku miesiącach zabawy zgadzam się z graczami, którzy narzekali na problematyczny krzyżak, niską żywotność baterii, kłopotliwą wymianę kart pamięci i sprawiającą problemy komunikację N-Gage z PC. Nokia ze spokojem przyjęła krytykę, naprawiła kilka „bugów" – i tak powstała N-Gage QD.

Zmiany na plus

Konsolka jest mniejsza od poprzednika, bardziej obła i sprawia miłe wrażenie. Boki telefonu zabezpieczono gumowymi paskami, dzięki czemu nowa Nokia nie tylko jest chroniona przed uszkodzeniami, ale dobrze leży w dłoniach. Format ekranu pozostał ten sam, zmienił się za to układ klawiszy. Przyciski odpowiedzialne za odbieranie i odrzucanie połączeń zostały przesunięte na dół, natomiast klawisze edycji i C przeniesiono w prawy górny róg telefonu. Jeśli ktoś korzystał ze starego modelu, będzie potrzebował paru chwil, aby się przyzwyczaić. Ponadto spod krzyżaka usunięto zintegrowany z nim przycisk akceptacji i umieszczono go nieco poniżej. Gracze powinni być wdzięczni za te zmiany. Z kolei słuchawkę umieszczono na przednim panelu urządzenia, dzięki czemu możemy już rozmawiać przez N-Gage jak cywilizowani ludzie – bez konieczności przykładania do ucha górnej krawędzi telefonu. Dodano również dwa „oczka", pozwalające zawiesić telefon na szyi, a złącza ładowarki oraz zestawu słuchawkowego zabezpieczono gumowymi zaślepkami. Kolejną pozytywną zmianą jest slot na karty pamięci, umieszczony na dolnej krawędzi telefonu i zabezpieczony zaślepką. W poprzedniej wersji N-Gage, aby zmienić grę, należało otworzyć obudowę i wyjąć baterię – teraz wymiana kart trwa chwilkę. Wypada podziękować również za trwalszą baterię, która pozwala cieszyć się możliwościami konsolki znacznie dłużej. Na dodatek cena QD jest niższa od poprzedniczki o kilkaset złotych i wynosi około 1000 PLN!



I kilka wad...

Nokia wyraźnie chciała N-Gage jeszcze bardziej „ukonsolowić", kosztem „odtelefonienia". Niestety, zrezygnowano z odtwarzacza MP3 i tunera FM. Używanie telefonu jako playera jest na dłuższą metę niepraktyczne, ale radio mogłoby zostać... Najbardziej dziwi usunięcie złącza USB. Ten typ połączenia sprawiał problemy, ale chyba wypadałoby to po prostu naprawić!

Tak przedstawia się N-Gage QD. Nie stanowi rewolucji – poprawiono najważniejsze niedopatrzenia poprzedniczki, jednocześnie rezygnując z części bajerów. Oczywiście oba wcielenia N-Gage są nieco na siłę lansowane jako mobilne konsolki. Tak naprawdę podzespoły N-Gage nie zostały stworzone do napędzania wysokiej jakości gier, brakuje wyspecjalizowanych jednostek 2D i 3D, a całą moc N-Gage zawdzięcza silnemu procesorowi Arm9. „Konsola" Nokii jest po prostu kolejnym telefonem zgodnym ze specyfikacją Series 60. Sporym problemem jest też brak gier. Nie znajdziesz hitów pisanych wyłącznie z myślą o N-Gage, które utkwiłyby w świadomości przeciętnego gracza. Nokia deklarowała, że do końca roku pojawi się 100 gier na ich platformę. Zobaczymy...



Super Monkey Ball

Tytuł znany już posiadaczom GameCube'ów i GBA. SUPER MONKEY BALL polega na przeprowadzeniu zamkniętej w kuli małpki przez najeżony przeszkadzajkami tor. Oczywiście turlać należy się precyzyjnie, mając na uwadze odległości i czas potrzebny na wyhamowanie bądź zmianę kierunku ruchu. Istota gry jest bardzo prosta, a sama zabawa potrafi dostarczyć masę radości i równie dużo frustracji. Wersja gry na N-Gage jest konwersją tytułu z GBA. Mamy więc trójwymiarowe środowisko i lekko haczącą animację, nie na tyle jednak, by znacząco utrudniała zabawę. Większym problemem jest wąski ekranik N-Gage, ograniczający widok.

FIFA 2004

Na N-Gage nie mogło zabraknąć nowej wersji footballowego tasiemca pt. FIFA. Gra, opatrzona numerkiem 2004, oferuje ponad 6 tys. zawodników grających w 300 licencjonowanych drużynach. Z trybów dostępny jest mecz towarzyski, tryb mistrzostw oraz Playoffs. Potem mamy trójwymiarowy stadion i oczywiście mecz... Rozgrywka jest maksymalnie uproszczona i sprowadza się do używania przycisków odpowiedzialnych za podanie oraz strzał.



Przez bandziorów Kuba może spędzić życie na wózku!

Każdy z nas może pomóc!

O dramacie 23-letniego Kuby Tokarza z Wrocławia pisało już kilka gazet. Przypomnijmy więc szybko, co się stało. Kuba jest mistrzem Polski w dżudo i jak każdy młody człowiek, kocha sport i nie wyobraża sobie życia bez niego. Niestety, od kilku tygodni leży sparaliżowany w szpitalu. Trafił tam po tym, jak stanął w obronie kolegi zaatakowanego przez bandytów w klubie Vulevu. Napastnicy zadali mu dwa ciosy nożem w plecy, uszkadzając rdzeń kręgowy! **Jedynym ratunkiem dla Kuby jest operacja w klinice w Nowosybirsku.** Pieniądze na operacje zbiera Dolnośląska Fundacja Rozwoju Ochrony Zdrowia, Bank Peako S.A. I Oddział Wrocław, nr rachunku: 45 1240 1994 1111 0000 2495 6839 z dopiskiem „JUDOKA". **Jeśli możecie pomóc, nie zwlekajcie ani chwili!**

Epson Picture Mate

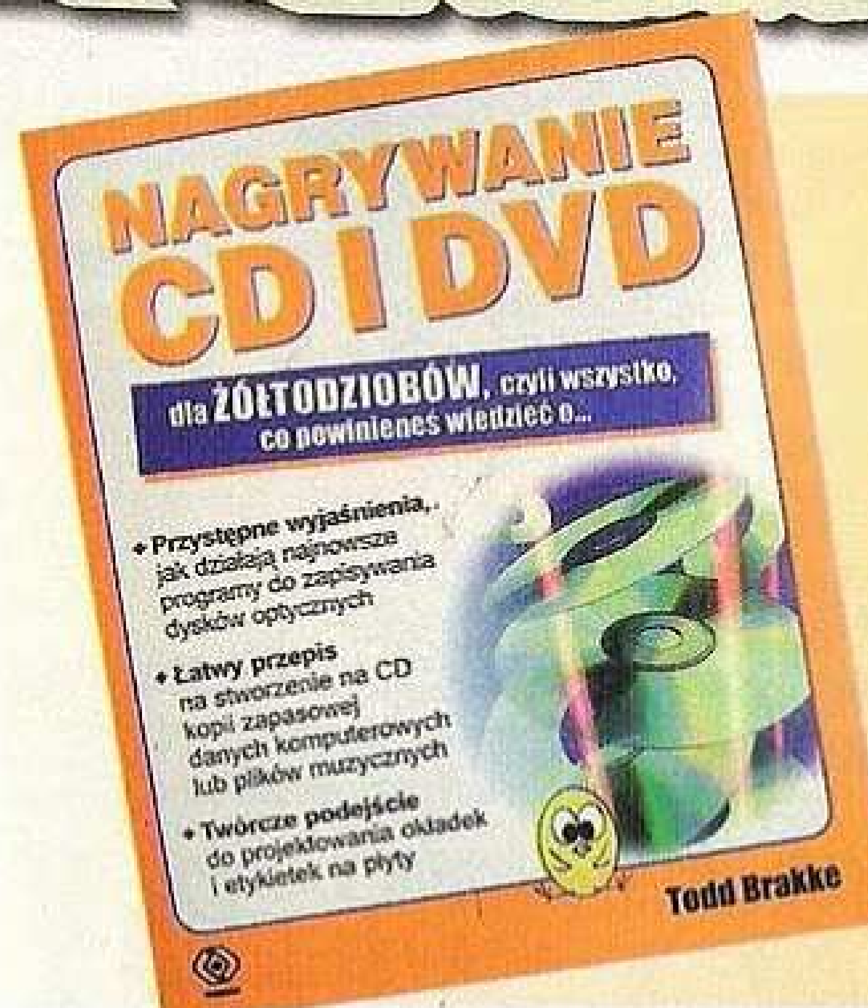
W czasie wakacji zrobiłeś pół tysiąca zdjęć, napychając kartę pamięci swej cyfrówki po brzegi. Odbitki będą cię kosztowały majątek. Co zrobić? Kupić drukarkę! EPSON PictureMate korzysta z papieru foto o rozmiarach do 10x15 cm, wypluwając obrazki wielkości pocztówki. Przy zastosowaniu polecanego przez producenta papieru Premium Glossy Photo Paper (produkcji Epsona, ma się rozumieć) trwałość zdjęć, a zwłaszcza ich odporność na żółknięcie wynosi 100 lat. Z przyczyn technicznych nie sprawdziliśmy tego...

Drukarka odczytuje dane bezpośrednio z kart xD, SmartMedia, Compact Flash, MicroDrive, Memory Stick, SD i MMC. W dodatku nie jest duża – można ją zapakować do plecaka, tuż obok notebooka i cyfrówki. A później hyc na Baleary, cyk, pstryk i własne, prywatne widokówki gotowe!



info:
- drukarka atramentowa do zdjęć
- posiada złącza wszystkich popularnych standardów kart pamięci oraz port USB-Direct-Print
- w sprzedaży w Polsce od sierpnia 2004
- cena: brak danych

supermarket * supermarket * supermarket * supermarket



Poradniki dla inteligentnych inaczej

Sekrety smażenia płyt

Wydawałoby się, że nie ma rzeczy prostszej od „smażenia" płyt. A jednak... T. Brakke napisał, a wydawnictwo Rebis wydrukowało grubą (ponad 300 stron) książkę poświęconą kopiowaniu. Tytuł mówi wszystko: „Nagrywanie CD i DVD dla żółtodziobów".

Autor podpowiada, jaką smażarkę kupić, a następnie krok po kroku wyjaśnia, co zrobić, by upchnąć na niej ulubiony film, grę komputerową czy pliki z dokumentami tatusia. Opisuje też najpopularniejsze programy do wypalania płyt (Nero i Easy CD Creator) oraz narzędzia wspomagające drukowanie okładek i etykietek (CD Label Creator, Nero Cover Designer). W książce znalazło się nawet miejsce na opis oprogramowania MusicMatch Jukebox, a także cyfrowe fotoalbumy i montaż wideo! Tym samym autor wyrwał się poza dość wąski temat, określony w tytule pozycji. I chwała mu za to...

Jak zjeść tę żabę?

Telekomunikacja Polska S.A. będzie płacić 0.06 procent swoich rocznych przychodów France Telecom za prawo używania w swym nowym logo znaku firmowego francuskiego operatora. W 2003 r. przychody naszego krajowego monopolisty wyniosły 14.3 mld zł. Teraz już nie ma chyba żadnych wątpliwości, dlaczego francuskie logo jest lepsze od polskiego... Bo kosztować będzie prawie milion złotych rocznie! No cóż, to ludzka rzecz wyprowadzać kasę.

Bezczelność złodziei

Z wystawy Asia Securitex 2004 na międzynarodowych targach w Hongkongu złodzieje ukradli sprzęt komputerowy i telefony komórkowe. Kradzież jak kradzież. Nie byłoby w niej nic niezwykłego, gdyby nie fakt, iż owe targi dotyczyły najnowocześniejszych technologii antywłamaniowych. Wystawa była organizowana przez duże firmy, specjalizujące się w technologiach ochrony i zabezpieczeń. Łupem złodziei padły dwa komputery o wartości 2.5 tys. dolarów każdy. Skradziono poza tym telefony komórkowe o wartości kilkuset dolarów każdy. Złodziei nie schwytano.

Oscary w ciemno?

W ubiegłym roku, po wycieku pokazowych filmów do Sieci, MPAA kategorycznie zabroniło wytwórniom rozsyłania ich kopii członkom Akademii Filmowej i dziennikarzom. Nieco później stanowisko trochę złagodzono i wyrażono zgodę na specjalnie zabezpieczone kasety VHS, ale dopiero po podpisaniu przez odbiorcę stosownego oświadczenia. Jeżeli akceptację uzyska proponowany przez Cinea (oddział Dolby Inc.) bezpieczny odtwarzacz wraz z szyfrowaną 128-bitowym kluczem płytą DVD – członkowie Akademii znów będą mogli odtwarzać zgłaszane do nominacji filmy z takowego nośnika.

O czym szumi w Sieci

Gracz = pirat?

Z najnowszego raportu opublikowanego przez firmę Macrovision wynika, że to prawda! Ponad 50% graczy komputerowych przyznaje się do korzystania z nielegalnych kopii. Raport oparto o wyniki ankiet umieszczonych na internetowych serwisach poświęconych grom. W sondzie wzięło udział 2 219 osób. 52% z nich przyznało się do posiadania pirackich programów, a 33% ściąga z Internetu pliki zawierające obrazy płyt z grami. Blisko 2/3 ankietowanych stwierdziło, iż nie miałoby cierpliwości czekać tygodniami na pojawienie się „zcrackowanej" wersji i wtedy prawdopodobnie kupiłoby oryginał.

Nowy roadmap AMD

16 czerwca firma AMD uaktualniła swój „rozkład jazdy" procesorów. Według niego, Opterony 100, 200 i 800 produkowane w wymiarze technologicznym 0.09 mikrona pojawią się w drugiej połowie roku 2004 i będą nosiły oznaczenia kodowe Venus, Troy i Athens. W drugiej połowie 2005 roku pojawi się dwurdzeniowy Toledo. Ma on być następcą nadchodzącego San Diego – pierwszego Athlona 64-FX produkowanego w wymiarze technologicznym 0.09 mikrona. San Diego ma trafić na rynek w pierwszej połowie przyszłego roku. Pierwszym „pełnym" Athlonem 64, produkowanym w wymiarze 0.09 mikrona, będzie Winchester. Jego premierę zaplanowano na drugą połowę bieżącego roku. Oficjalna premiera nowych Athlonów, nazwanych Sempron, nastąpi 17 sierpnia. Pierwsze trzy układy (2500+, 2600+ oraz 2800+) będą przeznaczone dla podstawki Socket A. Nie będzie to nic innego jak dobrze znane Athlony XP w jeszcze bardziej atrakcyjnej cenie.

iTunes także w Europie

15 czerwca na konferencji prasowej w Londynie szef firmy Apple, Steve Jobs, zaprezentował europejską odsłonę serwisu iTunes Music Store. Jest ona na razie przeznaczona dla mieszkańców Wielkiej Brytanii, Niemiec i Francji. Wybór taki uzasadniono analizami, z których wynika, iż na te państwa przypada 62% europejskiej sprzedaży muzyki i prawie co czwarta płyta sprzedana na świecie. Według Apple, najprawdopodobniej od października z europejskiego oddziału iTunes będą mogli korzystać również pozostali mieszkańcy Unii Europejskiej, w tym i Polacy. Identycznie jak w wersji działającej w Stanach Zjednoczonych, w europejskim iTunes można wybierać spośród około 700 tys. utworów i 5 tys. książek w wersji audio. Różnią się natomiast ceny. Za jeden utwór w Europie kontynentalnej trzeba zapłacić 99 eurocentów. W Wielkiej Brytanii będzie drożej – 79 pensów, czyli 1.19 euro. Dla porównania – Amerykanie płacą za piosenkę 99 centów, czyli 0.74 euro.

Koalicja przeciw TP S.A.

Koalicja złożona z dostawców Internetu oraz najpopularniejszych portali internetowych zażądała od Telekomunikacji Polskiej S.A. znacznej obniżki cen za ruch przychodzący oraz wprowadzenie polityki peeringowej, określającej warunki wymiany ruchu między operatorami na zasadzie wzajemności. Tomasz Chlebowski z NASK powiedział, iż przedstawiciele koalicji „chcą osiągnąć warunki wymiany ruchu podobne do tych, jakie funkcjonują w innych państwach". Telekomunikacji zarzuca się przede wszystkim wygórowane żądania finansowe. TP S.A. liczy sobie 400 euro miesięcznie za 1 MBps ruchu przychodzącego do Sieci. Na świecie sytuacja wygląda zupełnie inaczej. Obowiązuje zasada, że to operator telekomunikacyjny płaci za dostęp do zasobów, a cena 1 MBps miesięcznie oscyluje wokół 60-80 euro.

3-2-1... sąd

Electronic Software Association ogłosiła, iż grupa głównych wydawców gier pozwała firmę 321 Studios, która jest twórcą narzędzia do kopiowania programów z nośników DVD. Członkowie ESA, m.in. Atari, Vivendi Universal Games i Electronic Arts uznali, iż program Games X Copy – przeznaczony do tworzenia kopii zapasowych i pozwalający na ominięcie zabezpieczeń – narusza Digital Millenium Copyright Act.

Nowe kombo DVD

LiteOn SOHW-1213S

W ofercie firmy AB, będącej m.in. dystrybutorem produktów LiteOn, pojawił się nowy model nagrywarki DVD. SOHW-1213S to pierwsze urządzenie LiteOn zapisujące płyty DVD+R z prędkością 12x. Jego podstawowe parametry techniczne przedstawiają się następująco: interfejs: ATAPI/E-IDE, bufor: 2 MB, prędkość zapisu: DVD+R/RW – 12x / 4x; DVD-R/RW – 8x / 4x; CD-R/RW – 48x / 24x, prędkość odczytu: DVD-ROM – 12x; CD-ROM – 48x, czas dostępu: 160 ms.

Urządzenie obsługuje następujące nośniki: DVD jedno- i dwustronne (PTP, OTP); DVD-R, DVD-R multi-borders, DVD-RW, DVD+R, DVD+R multi-session, DVD+RW, CD-DA, CD-ROM, CD-ROM/XA, Photo-CD, Multisession, Karaoke-CD, Video-CD, CD-I FMV, CD Extra, CD Plus, CD-R/RW, płyty 8 cm i 12 cm. Nagrywarka oferuje takie tryby zapisu jak: Fixed Packet, Variable Packet, TAO, SAO, DAO, Raw Mode Burning & Over-Burn i obsługuje technologie SMART-BURN, SMART-X, VAS. LiteOn posiada dwuletnią gwarancję i kosztuje 499 zł.





Elegancki zestaw z LCD

BenQ Jewel FK783

Firma AB, będąca również dystrybutorem produktów BenQ, rozpoczyna sprzedaż nowego, 17" monitora LCD z serii Jewel – FK783. Model ten może stanowić interesującą propozycję dla osób często korzystających z internetowych wideokonferencji, wyposażony został bowiem w kamerkę internetową. Urządzenie posiada również wbudowane stereofoniczne głośniki. Monitor sprzedawany jest w komplecie z dopasowaną stylistycznie klawiaturą i myszką BenQ. Zarówno myszka, jak i klawiatura dostarczana jest gratis. Rozdzielczość nominalna monitora wynosi 1280 x 1024, zaś wielkość plamki 0.264 mm. Sugerowana cena detaliczna zestawu to 2549 zł.





supermarket * supermarket * supermarket

Creative Zen Touch

W ofercie firmy Creative pojawił się kolejny model przenośnego odtwarzacza MP3 – Zen Touch. Urządzenie charakteryzuje się wyjątkowo długim czasem działania – komplet naładowanych akumulatorków umożliwia słuchanie muzyki przez 24 godziny non-stop. Oprócz tego Zen Touch wyposażony został w ekranik dotykowy, co jest dosyć innowacyjnym rozwiązaniem w tego typu urządzeniach. Oprócz touch-pada, nowy Zen posiada także dodatkowe przyciski pozwalające kierować jego pracą. Pliki audio składowane są na miniaturowym dysku twardym o pojemności 20 GB. Pozwala to nagrać do 10.000 czterominutowych utworów (WMA z jakością 64 kbps) lub około 5000 plików MP3 128 kbps.

W komplecie znajduje się też futerał, neodymowe słuchawki, kabel USB, uniwersalny zasilacz oraz oprogramowanie Creative Media Source.



info:
- przenośny odtwarzacz MP3 i WMA z dyskiem twardym 20 GB
- podłączenie do komputera poprzez port USB 2.0
- w sprzedaży w Polsce oficjalnie od połowy sierpnia 2004
- cena: około 1500 zł brutto

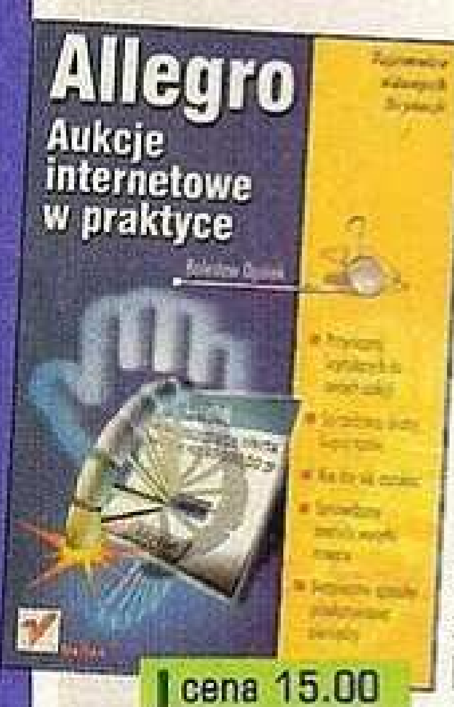
Bezprzewodowa sieć od 3Com

OfficeConnect

Firma 3Com zaprezentowała nowe udoskonalone produkty bezprzewodowe z rodziny OfficeConnect. Zarówno punkty dostępowe, jak i urządzenia klienckie wyposażono w funkcję „Turbo Mode", umożliwiającą podniesienie prędkości transferu danych z 54 MBps do 108 MBps. Do urządzeń wykorzystujących ten tryb pracy należą punkty dostępowe Wireless LAN Access Point 8750, 8250, 7250 oraz karty PC 11a/b/g. Udoskonalona sieć bezprzewodowa zapewnia większą przepustowość i pozwala podnieść wydajność w wymagających aplikacjach. Znacząco zmniejsza też czas potrzebny na przeniesienie między komputerami większych porcji danych. Kolejna nowość to System Dystrybucji Bezprzewodowej (WDS) – funkcja umożliwiająca tworzenie sieci bezprzewodowych poprzez łączenie kilku bezprzewodowych punktów dostępu za pomocą połączeń WDS. Likwiduje to konieczność podłączenia sieci bezprzewodowej do przewodowej Sieci LAN. Rozwiązanie to idealnie sprawdzi się na otwartych przestrzeniach, gdzie kładzenie nowych kabli byłoby zbyt kosztowne lub fizycznie niemożliwe. Funkcja ta będzie dostępna w nowych wersjach produktów z rodziny OfficeConnect. 

Nowe poradniki Heliona

Czytasz – wiesz!



cena 15.00

Dla osób, którym stolik pod komputer się chwieje, wydawnictwo Helion przygotowało zestaw nowych i z reguły dość ciekawych podpórek. „Allegro. Aukcje internetowe w praktyce" jest pozycją skierowaną do początkujących allegrowiczów. Książka w przystępny sposób wyjaśnia zasady licytacji na aukcjach internetowych, aspekty marketingowe sprzedaży towarów, a także ich skutki prawne. Jednocześnie pomaga zabezpieczyć się przed oszustami i wysłać sprzedany przedmiot tak, by za dużo nie zapłacić. Niestety osoby, które używają serwisu na co dzień, z książki nie dowiedzą się niczego nowego.



cena 29.90

Lekturą przeznaczoną dla uczących się języków jest pachnący jeszcze farbą drukarską „Angielski z komputerem". Opisano w nim najpopularniejsze programy użytkowe oraz serwisy językowe w kraju i na świecie. Okazuje się, że na niektórych stronach znaleźć można doskonałe darmowe słowniki oraz interaktywne kursy opracowane przez wybitnych pedagogów i psychologów. Na dołączonej do książki płycie CD znajdują się dema komercyjnych produkcji – dzięki nim każdy znajdzie coś dla siebie.



cena 49.90

Dwie ostatnie pozycje mogą zainteresować osoby zajmujące się fotografią cyfrową i komputerową obróbką zdjęć. „Podstawy fotomontażu i tworzenia kolaży" L. S. Cohen i „Techniki obróbki zdjęć cyfrowych" G. Georgesa wyjaśniają, jak w prosty sposób dokonać korekty kolorów, połączyć obrazy, skasować z nich niepożądane elementy, a także poprawić ostrość czy zasymulować ruch. Trzeba pochwalić wydawcę za wydanie obu pozycji w kolorze (co wiąże się jednak z wyższą ceną). W wielu dostępnych na rynku pozycjach fotografie są czarno-białe, co jest krańcową głupotą. No bo jak nauczyć się komponowania i „wyciągania" barw, analizując fotki w odcieniach szarości?



cena 31.50

GSM

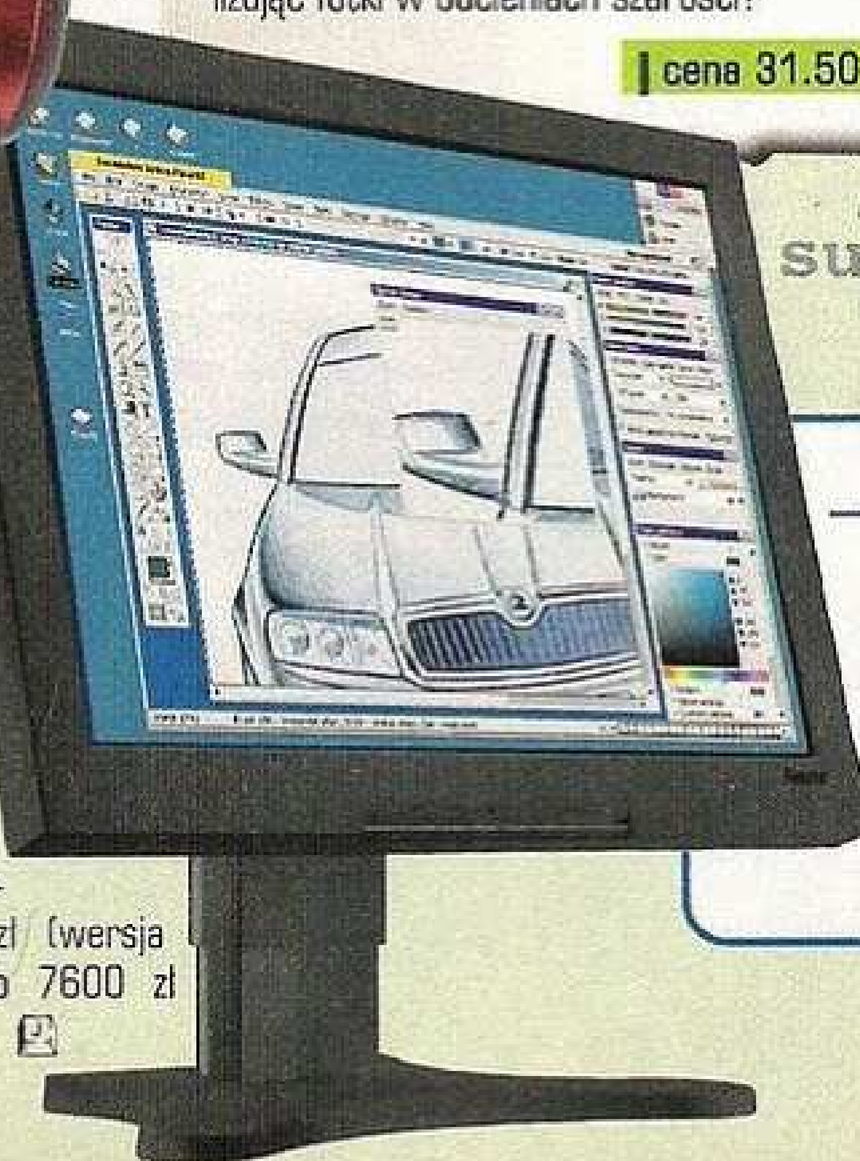
Komóra z zoomem

Użytkownicy komórek w Azji mają zabawki, o jakich Europejczycy mogą na razie tylko śnić. Nie wierzysz? Spójrz na Sharpa V602SH, który nie dość, że posiada 2 mpix aparat fotograficzny, to jeszcze do tego wyposażono go w 2x zoom optyczny...



supermarket * supermarket

Iiyama H510-B



Firma iiyama zaprezentowała kolejny monitor LCD przeznaczony dla wymagających użytkowników. Model ProLite H510 posiada ekran o przekątnej równej 20.1", pozwalający na pracę w rozdzielczości 1600 x 1200 punktów. Monitor posiada wejścia D-Sub i DVI-I, jako opcję przewidziano także złącze Video / S-Video. Na życzenie klienta urządzenie może zostać wzbogacone o dwuwatowe głośniki. Iiyama ProLite H510 posiada także wbudowany koncentrator USB 2.0 oraz specjalną podstawę panelu, umożliwiającą obrócenie go o 90°.

Za tak wiele funkcji i wysoką jakość niestety trzeba odpowiednio zapłacić. Monitor kosztuje 7500 zł (wersja z białą obudową) lub 7600 zł (wersja czarna).

info:
- monitor LCD iiyama
- wielkość ekranu 20.1"
- rozdzielczość maksymalna 1600 x 1200
- cena: 7500 zł wersja w białej obudowie, 7600 zł wersja w czarnej obudowie

O czym szumi w Sieci

Oficjalny DualDisc

Organizacja DVD Forum oficjalnie zaaprobowała tzw. DualDisc. Cóż to jest? Otóż DualDisc to sklejone „plecami" dwie płytki. Z jednej strony zwykły „cedek", z drugiej nośnik DVD (filmowy lub audio). Doklejana warstwa CD jest nieco cieńsza od standardowej płyty audio, a to dlatego, by całość mogła spełniać wymagania specyfikacji nałożonej na krążki DVD. Ich grubość nie może być większa od 1.5 mm. Według DVD Forum ma to być odpowiedź na format Super Audio CD (SACD). Dwustronne hybrydy – w przeciwieństwie do ich jednostronnych odpowiedników – można bez problemu odtwarzać zarówno w czytnikach DVD, jak i zwykłych CD (również w urządzeniach przenośnych i samochodowych).

Koniec z alkoholem

Smutna wiadomość dla użytkowników programu Alcohol 120%, umożliwiającego nagrywanie i tworzenie kopii nośników posiadających zabezpieczenia przed kopiowaniem. Niestety – wskutek zmian wprowadzonych w prawie Unii Europejskiej oraz Stanów Zjednoczonych autorzy muszą zawiesić dalsze prace nad nim. Jak można przeczytać na stronie autorów – http://www.alcohol-software.com – nie będą udostępniane zarówno nowe, jak i dotychczasowe jego wersje. Alcohol-Software zapewnia, że programiści pracują nad nowymi projektami, lecz o tym, by miały one takie same możliwości jak Alcohol 120%, możemy już tylko pomarzyć.

Amerykanie mają dość RIAA

56% dorosłych Amerykanów jest przeciw pozwom sądowym składanym przez RIAA. Jedynie 37% jest za tego typu akcjami ze strony rynku fonograficznego. 7% ankietowanych wstrzymało się od głosu. Charakterystyczne jest, iż sprzeciw wyrażają głównie młodzi ludzie – to właśnie 2/3 z nich jest całkowicie przeciw pozwom sądowym.

Japończycy nie lubią gier?

Podczas gdy na całym świecie rynek gier notuje stały wzrost, w Kraju Kwitnącej Wiśni panuje odwrotna tendencja. Organizacja Computer Entertainment Supplier's Association poinformowała, iż w ubiegłym roku wartość sprzedaży zarówno sprzętu, jak i samych gier w Japonii była blisko o połowę niższa od zanotowanej w rekordowym roku 1997. Spadek wartości rynku gier w Japonii notowany jest już trzeci rok z rzędu. W 2003 roku spadek wyniósł 11%, a obroty branży gier wyniosły 446.3 miliardy jenów (4.14 miliarda dolarów).

Europa vs Microsoft

Unia Europejska wstrzymała sankcje przeciw firmie Microsoft, wprowadzone w wyniku postępowania antymonopolowego Komisji Europejskiej. Taka decyzja jest skutkiem odwołania złożonego przez giganta z Redmond od wymierzonej w marcu kary.

Pirackie DVD lepsze...

Ostatni miesiąc przyniósł kontrowersyjną wypowiedź właściciela Top Video Center, Steva Blooma. Według słów tego pana, pirackie filmy i płyty DVD są coraz bardziej konkurencyjne. „Ta cała sprawa z piractwem kosztuje nas bardzo dużo. Skoro możesz dostać pirackie DVD za $60, to po co płacić $200 za kiepski produkt?" Bloom twierdzi, iż wielu dystrybutorów wydaje marnej jakości płyty DVD – często są one tak źle wyważone, iż doprowadzają do wibracji i klekotania odtwarzacza. W konsekwencji może to spowodować nieodwracalne uszkodzenia napędu. Jako przykład właściciel podaje, iż ostatnio dokonał zakupu pięciu nowych filmów na DVD z Nu Metro. Trzy z nich z trudem dało się wyciągnąć z opakowania, a pozostałe dwie były źle wyważone i powodowały powstawanie opisanych wyżej efektów.

Norton Antywirus 2005

30 czerwca firma Symantec udostępniła wersję testową (beta) najnowszej edycji jednego z najbardziej popularnych programów antywirusowych na świecie – Norton Antivirus 2005. Jeżeli ktoś ma ochotę na trzydziestodniowe testy, może pobrać plik instalacyjny ze stron Symanteca.

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Krzysztof Wierzbicki; Zdjęcia: LiteOn, Iiyama, Creative, 3com, Sharp, BenQ

premiera 20.08

Spiderman2

O lśniewający powrót pająćzka, który w bardzo szybkim tempie oplótł swoją pajęczyną zielonego ogra, spychając go tym samym z samej góry amerykańskiego box office. Tym razem zagubiony Peter Parker (Tobey Maguire) postanawia rzucić w diabły zabawę w superbohatera i wieść normalne życie. No bo kto z nas chciałby mieć supersiłę? Ja na pewno TAK! No, ale cóż... Wróćmy jednak do tego marnotrawcy. Jego hulanki i swawole oraz romantyczne uniesienia z Mary Jane nie trwają długo. Miasto zaczyna terroryzować nowy czarny charakterek, doktor Otto Octopus (Alfred Molina). Jakby tego było mało, najlepszy kumpel Petera, by pomścić śmierć ojca, zaczyna polować na ścianołaza. Fabuła powoli gmatwa się, tak jak miało to miejsce w komiksie. Rozwijają się nowe wątki, rozpoczynają się intrygi jak w brazylijskich telenowelach.

Poprzednia część „Człowieka-pająka" okazała się jedną wielką porażką. Akcja była łatwa do przewidzenia, dialogi banalne, a postacie „papierowe". Czy to samo powiemy wkrótce o drugiej części?

WHOOMPS!

Komiksy atakują! W ciągu najbliższych trzech lat na duży ekran trafi co najmniej 15 filmów z supermącicielami w rolach głównych. Nowych przygód doczekają się Batman, Spider-Man, Superman, Punisher i Daredevil. Powstanie mroczny „Sin City" i seksistowska „Elektra" (ta od Daredevila). Miłośnicy Johna Travolty zobaczą go w „Constantine" wg powieści obrazkowej „Hellblazer". W drugą stronę, czyli z ekranu na papier, zawędruje Lara Croft. Historyjka z jej udziałem trafi do kiosków w dniu premiery siódmej (tadaaa!) części przygód seksownej pani archeolog.

Catwoman



premiera 03.09

Człowiek-nietoperz, Super-człowiek, Ludzie X, Człowiek-pająk i Karacz! Tak, tak, to przetłumaczone na język polski ksywy bohaterów popularnych komiksów. Goście zwą się równie bezsensownie co „Kobieta-kot... Szkoda, że dystrybutor zdecydował się na przełożenie imienia bohaterki filmu „Catwoman". Miłośników historyjek obrazkowych to nie zniechęci, ale przeciętny widz wybierze inny obraz.

Tymczasem „Kobieta-kot" ma kilka mocnych punktów. Obraz czaruje doskonałą obsadą (Halle Berry, Sharon Stone, znany z „Matriksa" Lambert Wilson), świetnymi efektami specjalnymi (za blisko 100 mln dolarów) i szybko rozwijającą się akcją.

Gwiezdne wojny Trylogia

Premiera: 14 września

Na nośniki DVD trafia cyfrowo zmodyfikowana wersja starej „Trylogii" George'a Lucasa. Na czterech płytach DVD, oprócz filmów, zamieszczono materiał z realizacji części III „The Return of Darth Vader", spoty reklamowe do pozostałych części, obszerny reportaż z planu i przypadkiem sfilmowane wpadki. Nie wiadomo jednak, czy przed premierą ostatniej części „Gwiezdnych wojen" ukaże się box z wszystkimi dotychczas nakręconymi częściami sagi. Inna sprawa, że po premierze dwóch pierwszych epizodów chyba nikomu się do tego nie śpieszy.

Ja, robot

Kolejna wizja przyszłości, w której człowiekowi usługują roboty. Wszyscy wiemy, czym takie praktyki mogą się skończyć – patrz „Matrix". Tym razem jednak to maszyna zostaje oskarżona o zabójstwo człowieka. Wszystko byłoby OK, a sprawca stałby się tylko puszką do konserw, gdyby nie jeden mały szczegółik... Roboty zgodnie z zasadą numer uno nie mogą zabijać! Brzmi to trochę niedorzecznie, ale tak jest. Sprawa trafia do detektywa Dela Spoonera (Will Smith). Czeka go trudne zadanie...

Film trzyma w napięciu, niekiedy tak dużym, że zapomina się o jedzeniu zakupionych przysmaków. Nie jest to komedia, więc wszyscy, co chcą się pośmiać z wyczynów Willa, mogą się mocno rozczarować.

Podobnych filmów, jak każdy wie, było już całe mnóstwo. Wystarczy wymienić choćby „Blade Runnera" czy – z nowszych – „AI, Sztuczna Inteligencja". Obie produkcje dobrze się sprzedały, nic więc dziwnego, że powstają kolejne. Zaznaczę jeszcze, że „Ja, Robot" jest ekranizacją jednego z opowiadań Isaaca Asimova. Reszta wyjaśni się w kinie.



premiera 10.09

Terminal

Ponoć życie pisze najlepsze scenariusze i to właśnie ze swego otoczenia, z prasy i przypadkowo zasłyszanych plotek powinni czerpać pomysły geniusze pióra. „Terminal", najnowsze dzieło Stevena Spielberga, potwierdza tę starą prawdę. Główny bohater filmu – grany przez Toma Hanksa – przybywa do Stanów Zjednoczonych z Europy Wschodniej. Na lotnisku Kennedy'ego w Nowym Jorku zostaje zatrzymany przez kontrolę graniczną. Okazuje się, że w jego ojczystym kraju wybuchła rewolucja i tym samym jego paszport stracił ważność. Naworski nie może więc opuścić lotniskowej „strefy niczyjej" i wkroczyć na teren USA. Nie może też wrócić do domu, gdzie trwają walki. Tym samym lotnisko staje się jego nowym domem. Tylko jak tu spać, gdy krzesła w poczekalni niewygodne, i jak tu wyżyć, skoro bułki w sklepie bezcłowym kosztują koszmarnie dużo?



premiera 10.09

tekst: Michał „Gulgot" Zacharzewski & Dawid „Dave" Muszyński; Zdjęcia: SPI, UIP Forum Film, Monolith, CinePix

Ucz się, ucz... tylko jak możesz, to samodzielnie!

Czytając wasze relacje o poczynaniach nauczycieli informatyki włos jeży się na głowie. Niestety, stan polskiego szkolnictwa od dłuższego czasu budzi obawy nie tylko uczniów, ale i sporej części tzw. „autorytetów". Nie od dziś wiadomo, że część nauczycieli nie znosi, gdy uczniowie próbują samodzielnie myśleć i posiadają własne poglądy, a najlepszym sposobem na przeżycie okresu szkoły jest metoda 3xZ „zakuj – zalicz – zapomnij". Teraz na dodatek dowiadujemy się, że w XXI wieku obsługi i pracy na komputerze uczą was naprędce podszkolone panie od muzyki i plastyki bądź nauczyciele wf. W takiej sytuacji, moi drodzy, uczcie się lepiej sami...

Życzonka

Drogi Randalku! Życzymy ci dużo zdrowia (100 jak w MAFII), dużo lasek (jak w SIM'ach) oraz wiele fajnych gierek. Starszy Bracie Wieczności, żyj wiecznie, tylko nie zapij się na śmierć, bo będzie szkoda!

Mafia z gminy Siewierz

Wszystkim, którzy byli tak mili i wysłali mi życzenia imieninowe (a przyszło tych listów spoooro!), serdecznie dziękuję. 17 sierpnia opróżnię kielich jakiegoś zbożowego soku za Wasze zdrowie!!!



Lekcje informatyki – czysta KPINA

Moi drodzy, z dużym entuzjazmem odpowiedzieliście na nasz apel dotyczący ujawniania nauczycieli-nieudaczników, którzy zamiast uczyć was informatyki robią sobie zwykłe jaja. Najczęściej wynika to z faktu, że są inteligentni inaczej, a czasem ze zwykłego lenistwa. Jednak pamiętajcie, że my możemy tylko publikować podobne listy i wyśmiewać stosowane w szkołach praktyki (lub piętnować je). Ale tylko wasi rodzice mogą zapoczątkować zmiany! To im musicie mówić o wszystkich skandalach, tylko oni mogą zrobić awanturę i wymóc na szkole zmiany. Bo to w końcu oni ze swoich podatków płacą ciężkie pieniądze, abyście byli przyzwoicie uczeni. Nie bójcie się też protestować na lekcjach przeciwko systemom nauczania stosowanym przez złych nauczycieli-tępaków (aby tylko solidarnie!). Znajomość obsługi komputera oraz programów komputerowych jest w dzisiejszych czasach rzeczą pierwszorzędnej wagi. A więc nauczyciele „olewający" lekcje informatyki działają na waszą szkodę i po prostu was okradają! Okradają zarówno z pieniędzy, jak i szans na przyszłość...

❶ Mam opowiedzieć o swoim informatyku? Dobrze! Otóż nasz informatyk jest mężczyzną... Koleś jest tak gruby, że jezioro Michigan by sobą przykrył, chodzi w pstrokatej niebiesko-biało-pomarańczowej koszulce. Kiedy go pierwszy raz zobaczyłem (chodzę do pierwszej klasy gimnazjum), stwierdziłem, że to będzie ciężki rok. I, niech mnie piorun strzeli, nagle powiedział, że będziemy uczyć się robić strony internetowe! Euforia, zwłaszcza że akurat wtedy uczyłem się robić je w Dreamweaverze. Ale okazało się, że na początku miałem rację. Na każdej lekcji uczyliśmy się dwóch-trzech tagów, a potem ich zastosowania. A to wszystko w notatniku! DNO! Po pół roku nauki koleś nawet nie dotknął tabelek, zmiany koloru czy czcionek. Wszystko, co umieliśmy, to zwiększać i zmniejszać rozmiar czcionki, pogrubiać, pochylać, podkreślać i wstawiać obrazki. W sumie była to jedna czwarta poradnika „Strona WWW w godzinę", który zamieściliście w CLICKU!. Faktycznie, łyknąłem ten poradnik (poza Flashem, którego nie miałem) w godzinę. A na lekcjach informatyki przerobiliśmy w PÓŁ ROKU coś, co faktycznie powinno zająć KWADRANS. Koniec świata... Pewnego dnia zauważyłem, czego nauczyciel używa do tak zwanej „edukacji". Okazało się, że była to książeczka „kieszonkowy HTML". Zajrzałem do biblioteki, czy przypadkiem tego nie było. Niestety nie było, ale znalazłem książkę pod tytułem „Komputer dla nauczycieli" tej samej firmy, gdzie po dziesięciu stronach nauczyciel uczył się otwierać foldery (!), używać klawiatury, ale tylko i wyłącznie przy zmianie nazwy (!!) i uwaga, uwaga PORUSZAĆ MYSZKĄ!!! Pozostawię to bez komentarza...

Mort

❷ Pierwsze lekcje informatyki rozpoczęły się w trzeciej klasie podstawówki. Mieliśmy „profesjonalną" nauczycielkę od techniki, która nawet nie wiedziała, jak zainstalować sterownik do karty muzycznej. Lekcje polegały na graniu w PREHISTORYKA lub DELUXE SKI JUMP. Tak było przez trzy lata. Następnie przyszło gimnazjum i tutaj była malutka odmiana. Lekcje polegały na napisaniu jakiegoś tekstu, wklejeniu kilku zdjęć i zapisaniu na twardzielu. Gdy ktoś już skończył, mógł wejść spokojnie na Internet. Tak było przez dwa lata.W III klasie gimnazjum wszystko odwróciło się do góry nogami. Przyszedł nowy nauczyciel informatyki. Ten to dopiero potrafił dać wycisk! Był przekonany, że wielu rzeczy nauczyliśmy się w poprzednich latach i posypały się gały. Wszyscy byli wściekli, że durne baby nas niczego wcześniej nie nauczyły i teraz musimy cierpieć. Po paru miesiącach nauki z nowym informatykiem poczuliśmy, że nareszcie ktoś nas czegoś nauczył.

PeQ

❸ Moja przygoda z informatyką zaczęła się 4 lata temu, kiedy okazało się, że w naszej szkole jest za dużo polonistek. Mąż jednej z nich prowadził firmę komputerową, więc ta zgodziła się wziąć lekcje informatyki. I tak kobieta przez cztery lata działalności nauczyła nas rysować w Paintcie oraz mnożyć i dodawać w arkuszu kalkulacyjnym. A najbardziej zaawansowanym działaniem było znalezienie infor-

czytelnicy pytają... Joel odpowiada



• Mama schowała mi myszkę do komputera. Czy mogę ją jakoś zastąpić? *

• Jasne! Ja już od dwóch lat jadę na chomiku, bo mi tapira do woja chłopaki wzięli, a koszatniczka dostała parchów. Nie dziwię się jej, młoda, to i głupia była. A tak poważnie – spróbuj podłączyć do kompa swoje czułki. Będziesz mógł sterować postaciami z ekranu za pomocą binarnych fal elektromózgodebilnych, emitowanych przez każdy umysł bez homologacji. A! I nie zapomnij: Wodnik Szuwarek się o ciebie pytał!

*autentyczny telefon do redakcji

CLICKERS & ŚMIERDZĄCA SPRAWA

by Marcin Kutakowski





macji na temat Mrzeżyna w Necie. Jeśli informatyka jest na takim poziomie w całym kraju, wcale nie dziwi mnie, że Polsce bliżej do ery kamienia łupanego niż XXI wieku.

Pokrzywdzony uczeń

❹ W ostatnim numerze CLICKA! prosiliście, żeby pisać o „nauczycielach-nieudacznikach". Otóż trzy lata temu (chodziłem wtedy do piątej klasy podstawówki) na pierwszej w roku szkolnym lekcji informatyki nasza nauczycielka kazała nam wyciągnąć kartki i zaczęła dyktować „Regulamin Pracowni Komputerowej", a my musieliśmy wszystko przepisywać. Były tam takie punkty jak: 1. Gdy na stacji dyskietek świeci się lampka, pod żadnym pozorem nie wolno wyciągać dyskietki. 2. Nie należy uruchamiać komputera, jeżeli nie odbywa się to pod nadzorem nauczyciela. 3. Nie dozwolone jest otwieranie stron internetowych o tematyce pornograficznej oraz „czatów". 4. Niedozwolone jest jedzenie oraz picie na przerwie przed lekcją. 5. Nie pozwala się otwierać okna na lekcjach informatyki. 6. Własne dyskietki przechowujemy w specjalnym etui. Jakby tego było mało, kazała nauczyć się nam tego na pamięć, a tam było w sumie ponad 30 punktów! Następnie przez dwa tygodnie wszystkich z tego pytała. Ale to jeszcze nic. Przez miesiąc uczyła nas obsługi NOTATNIKA! Potem mieliśmy założyć sobie adres e-mail, a następnie rysowaliśmy w Paincie dwie postacie: Żwirka i Muchomorka. Trzeba było je skopiować, odwrócić kolory, zapisać na dysku i usunąć z dysku. KATASTROFA! W tym roku (pierwsza klasa gimnazjum) nauczyciel kazał nam założyć folder „Jadłospis", w nim siedem podfolderów o nazwach dni tygodnia, a w każdym z nich napisać w notatniku przepis na to, co jedliśmy. Nic, tylko się powiesić...

Ufok



❺ Jestem waszym fanem od dwóch lat i chcę wam podziękować za to fantastyczne czasopismo i gry, które do niego dołączacie. Nie piszę jednak po to, by was chwalić, tylko by opowiedzieć o moich lekcjach informatyki (o ile można tak to nazwać). No więc chodzę do I klasy gimnazjalnej. Informatykę prowadzi 60-letnia baba, która nic nie wie na temat komputerów. Śmieszy mnie to tak samo jak moich rodziców, którzy są zdecydowanie przeciwni takim nauczycielom. Podam wam przykład. Wchodzimy do sali. Pani każe nam włączyć komputery i mówi: dzisiaj będziemy uczyć się formatowania tekstu. Klasa ryczy ze śmiechu, bo przecież każdy umie pisać i zna podstawy Worda. Najgorsze jest jednak, że do tej babki kompletnie nic nie dociera. Pewnego razu kazała nam coś namalować w Paintcie. Mnie w połowie pracy zawiesił się komputer (w sali informatycznej co chwila siadają korki lub zawieszają się komputery) i musiałem zaczynać od początku. Niestety pani pod koniec lekcji sprawdzała rysunki i postawiła mi pałę za to, że nie dokończyłem pracy. Powiedziałem, że komputer mi się zawiesił i przecież musiałem robić wszystko od początku. A ona na to: „mnie to nie obchodzi, mogłeś usiąść przy lepszym komputerze". Wkurzyłem się, bo co ja poradzę na to, że zawieszają się komputery, a ta stara rura obwinia mnie? Do komputerów potrzeba odpowiedniego podejścia i doświadczenia, a nie miesięcznego szkolenia. Bardzo was polubiłem za ten krótki wstęp o informatyce w polskich szkołach (opublikowany w poprzednim numerze). Widać, że macie dobre informacje. Tak trzymać!!!

Artur

❻ W ostatnim numerze prosiliście o opisanie jakiegoś tępego nauczyciela uczącego informatyki. Ja uczęszczam do Zespołu Szkół Tekstylno-Handlowych, uczę się na profilu technik-ekonomista i teraz idę do II klasy. Na pierwszym roku uczył mnie pewien tępak. Poniżej przykłady jego „wiedzy":
– zadał do domu zrobienie spisu książek na MS ACCESS. Sprawdzając zadanie otworzył program, pustą bazę zapisując na pulpicie i miał pretensję, że tam nic nie ma!
– ucząc nas o BIOS'ie powiedział: „aby przywrócić domyślne ustawienia BIOS'u (zresetować), trzeba wyjąć baterię na 20-30 godzin" (może jeszcze podsmażyć na patelni i zamrozić?!)

❼ Opiszę wam nauczyciela informatyki z sosnowieckiej szkoły. Profesora K. (jest nowy, więc nie zostało mu przyznane żadne szlachetne pseudo) uczniowie naprawdę lubią! Dlaczego? Ponieważ na lekcji informatyki jest tak zajęty flirtowaniem z panią od plastyki, że nie widzi poza nią Bożego świata. Zamiast nas uczyć, zlecił jedno zadanie „posiedźcie sobie w Interńecie i starajcie się niczego nie popsuć". Nieraz mam wrażenie, że ten facet to totalna pomyłka. Jak nam powiedział, on zajmuje się sprawami związanymi ze sprzętem (czyżby dyrektor wykorzystywał go jako darmowy serwis?), a na programach nie zna się w ogóle... I jak człowiek ma zostać dobrym informatykiem, skoro szkoła mu rzuca kłody pod nogi? Zostaje mi Internet i znajomi, a szkoda!

Wyder

❽ W ostatnim numerze CLICKA! wspomniałeś, byśmy pisali o „nauczycielach-nieudacznikach". No więc miałem „przyjemność" chodzić na lekcje takiej nauczycielki. Klientka uczyła techniki i informatyki (pewnie po jakimś kursie była :). Przez pół roku wałkowaliśmy Painta! A to uczyła nas, jak robić proste kreski, później jak robić idealne kółka, później jakieś kartki świąteczne kazała rysować! No ja jestem cierpliwy, ale ile można? Jakoś te pół roku przeżyłem i zaczęliśmy bawić się w DOS'ie. Bawiliśmy się znakami ASCII. Kazała nam na ocenę narysować coś „ładnego" i zrobić swoją wizytówkę. Przez następny rok wałkowaliśmy edytor tekstu. Gimnazjum się skończyło i trafiłem do szkoły średniej. Miałem nadzieję, że nie trafię drugi raz na takiego nauczyciela, ale ja to chyba mam pecha! Przez cały rok koleś uczył nas zasad edycji tekstu! Kumpel trafił na jeszcze lepszego, któremu ani razu nie zdarzyło się być na lekcji! Po prostu przychodził, otwierał drzwi do klasy i... sobie gdzieś szedł! Jest mężem dyrektorki, więc taki to chyba może. Randall, może mi powiesz, skąd się tacy informatycy biorą w szkołach?

Yhm

Zespół redakcyjny:
Piotr Moskal (red. naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego, specjalista do spraw nieważnych) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (wódz działu gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

Reklamacje płyt CD-ROM:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze:
Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Tomasz Kozieł, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Przemysław Ryk, Maciej Waszkiewicz, Alexander Winciorek, Złośliwy Edzio.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak,
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic,
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański,
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski,
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski,
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondecji:
CLICK!, skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Dział reklamy
Janusz Jędrzejczak (kierownik), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17



Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków
Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

ISSN 1509-0558



Click! w Sieci:
e-mail: click@click.pl, www.click.pl

DOOM III

Podczas gry naciśnij klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **god** – Nieśmiertelność
- **notarget** – Niewidzialność
- **give all** – Wszystkie bronie i maksymalna ilość amunicji
- **give keys** – Wszystkie klucze
- **give weapon_machinegun** – Machinegun
- **give weapon_shotgun** – Shotgun
- **give weapon_plasmagun** – Plasmagun
- **give weapon_bfg** – BFG
- **give weapon_chainsaw** – Chainsaw
- **give weapon_rocketlauncher** – Rocket launcher
- **noclip** – Możliwość przechodzenia przez ściany
- **freeze** – „Zamrożenie" gry
- **doomhell** – Przejście na ostatni poziom
- **give doom95** – Uruchomienie DOOMA z 1995 roku
- **benchmark** – Uruchomienie benchmarka gry
- **com_drawfps 1** – Wyświetlenie ilości klatek na sekundę
- **aviDemo** – Zapisanie dema gry w pliku avi
- **gfxinfo** – Wyświetlenie informacji o karcie graficznej
- **status** – Wyświetlenie statusu gry
- **quit** – Wyjście z gry



HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

Uwaga, podany poniżej sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz zmian, zrób jego kopię zapasową. Dowolnym edytorem tekstu otwórz plik „game.ini", znajdujący się w „System" w miejscu, gdzie została zainstalowana gra. Następnie odszukaj następujące linijki:

[HGame.baseConsole]
bDebugMode=False
bUseSystemFonts=True

i zmień „bDebugMode=False" na „bDebugMode=True".

Zapisz zmiany w pliku i uruchom program. Od tej chwili podczas gry możesz używać poniższych klawiszy.

- **F6** – Zregenerowanie energii
- **F4** – Wybór poziomu
- **F9** – Wszystkie czary
- **Delete** – Tryb ducha
- **Page Up** – Zwiększenie prędkości gry
- **Page Down** – Zmniejszenie prędkości gry



CATWOMAN

Aby mieć pełny dostęp do galerii oraz innych ukrytych bonusów należy w miejsce kodu wpisać „1940".



TRZECIA FALA: LOS EUROPY W TWOICH RĘKACH

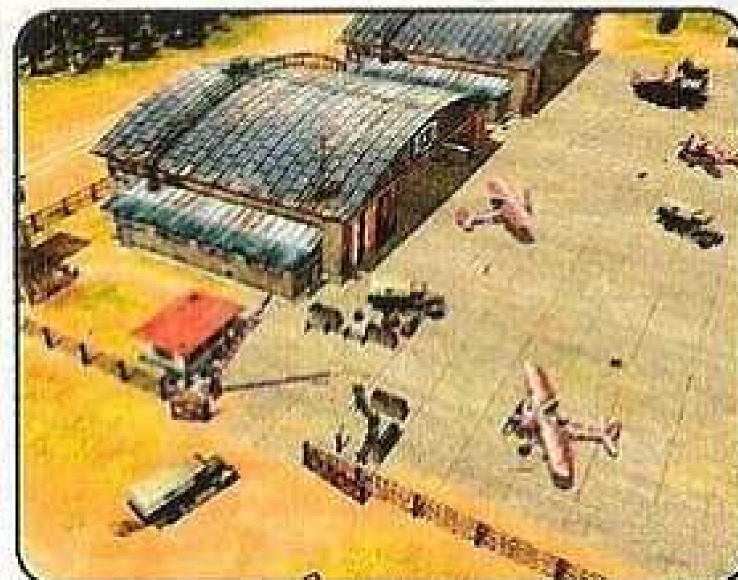
Podczas gry wpisz jeden z poniższych kodów:

- **INITCHEAT** – Aktywowanie trybu cheatowania
- **ALLMIGHTY** – Nieśmiertelność
- **COMPLETE** – Zakończenie misji sukcesem
- **FAIL** – Zakończenie misji porażką
- **NOGUARDS** – Usunięcie strażników
- **GUARDS** – Wszyscy strażnicy wracają na swoje pozycje
- **FPS** – Wyświetlenie ilości klatek na sekundę

CODENAME: PANZERS

Podczas gry naciśnij klawisz „Enter", a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS** – Nieśmiertelność dla jednostek
- **DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK** – Zakończenie misji sukcesem
- **MONEYSONG** – Dodatkowe 1000 punktów prestiżu dla jednostki
- **SPOTTHEBRAINCELL** – Dodatkowe 1000 punktów doświadczenia dla jednostki
- **MRHILTER** – Wezwanie wsparcia
- **ICYCLEREPAIRMAN** – Darmowa naprawa
- **MOTORHEAD** – Jeden strzał zabija
- **THEFUNNIESTJOKEINTHEWORLD** – Nieznany efekt



BATTLE MAGES

Podczas gry naciśnij klawisz „Enter" w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **gimmegimmegimme** – Dodatkowe 1000 sztuk złota
- **EasyWin** – Natychmiastowa wygrana
- **ShamefulLoss** – Natychmiastowa przegrana
- **Brainstorm** – Wszystkie czary
- **iamgreatcornholio** – Więcej punktów doświadczenia
- **perfectwarrior** – Cyborg Warrior
- **arisemywarriors** – Więcej wojowników
- **exit** – Wyjście z gry



MAGIC: THE GATHERING BATTLEGROUNDS

W celu odblokowania wszystkich rozdziałów gry, zaklęć oraz Mishry musisz na ekranie wyboru questów wprowadzić poniższą kombinację:

,+. Dół, Góra, C, M, Góra, Prawo, Lewo, Dół ,+.

W celu odblokowania ukrytego poziomu musisz na ekranie wyboru areny zmagań wprowadzić poniższą kombinację:

,+. Lewo, Góra, X, Góra, Prawo, Y ,+.

W celu odblokowania wszystkich rywali musisz na ekranie wyboru postaci wprowadzić poniższą kombinację:

,+. Dół, Góra, X, M, Góra, X, N, Góra, X ,+.



DOOM III

Poniżej znajduje się lista pozostałych komend, które można wprowadzać w okienku konsoli.

- use
- moveRight
- _moveLeft
- _moveDown
- _forward
- _back
- _right
- _left
- _lookDown
- _lookUp
- _attack
- _moveUp
- _speed
- _strafe
- aasStats
- addarrow
- addline
- blinkline
- bindlist
- bind
- centerview
- compressDemo
- connect
- clearlights
- conDump
- clear
- cvar_restart
- cvarlist
- combineCubeImages
- crash
- collisionModelInfo
- dirtyfeet
- dir
- demoShot
- disconnect
- dmap
- echo
- envshot
- exec
- exportmodels
- editSounds
- editLight

tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

Rozwiązania konkursów

Wydanie specjalne CD-Action WAKACJE NA MAXA
Nagrody – spływ kajakowy przełomem Dunajca wylosowali: Aleksandra Bogdanow z Opola, Michał Wojciechowski z Podrzewia, Tomasz Faliszewski z Nowego Targu, Kamila Zabłońska z Grudziądza, Krzysztof Marczewski z Dąbrowa Górnicza, Bartosz Chałek z Kędzierzyna Koźle, Marlena Langowska z Wąbrzeźna, Robert Pittner z Krakowa, Michał Grendusz z Kamiennej Góry, Piotr Polatowski ze Starożrebów

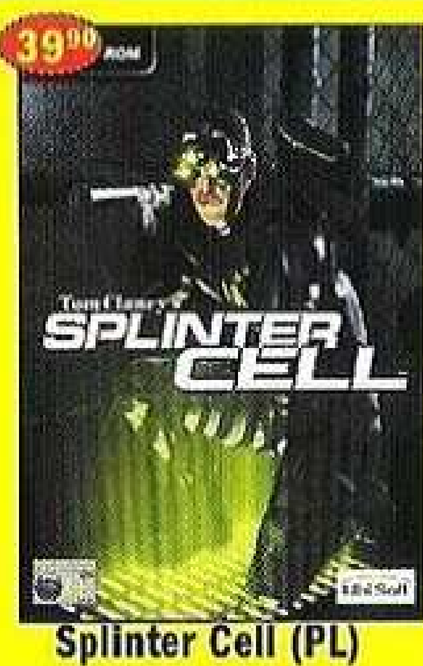
CLICK! 7 / 2004 konkurs TOP-13
Grę wygrała Halina Onyszkiewicz z Piotrkowa Kujawskiego

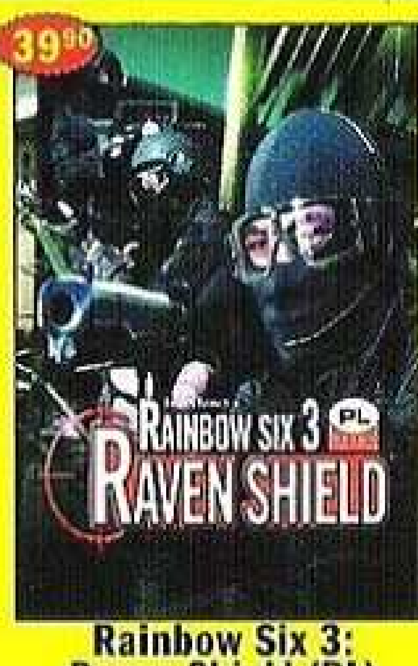
CLICK! 7 / 2004 konkurs JanSport
Nagrody – plecaki – otrzymują: Robert Cichoń, Wieliczka; Piotr Szyja, Olkusz; Paweł Mąż, Bydgoszcz; Daniel Dymon, Koszalin; Grażyna Klinowska, Andrychów

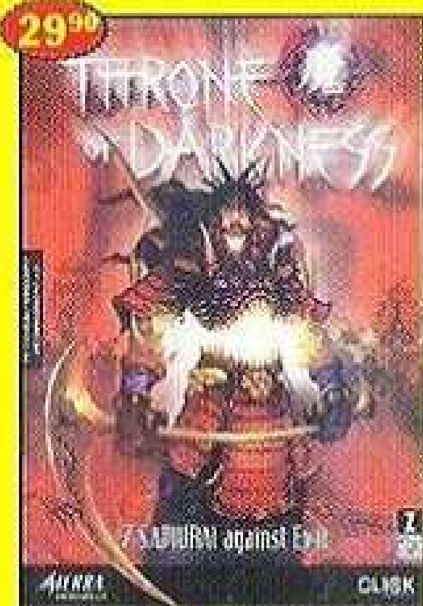
CLICK! 7 / 2004 konkurs TOCA
Nagrody – gry – otrzymują: Rozalia Celejewska, Lubomierz; Henryk Wagner, Zielona Góra; Stanisław Buczkowski, Radymno; Gabriela Białek, Morawica; Kamil Szyjkowski, Gliwice; Marta Jędrasik, Bielawa; Adam Kaniewski, Konin; Grzegorz Urban, Nowe nad Wisłą; Michał Nitchoruk, Warszawa; Przemysław Paczulski, Raszyn Rywie; Stanisław Tatomin, Bielawa; Sebastian Lewicki, Łańcut; Piotr Brączek, Rędziny; Iwona Jędrzewska, Czudec; Piotr Rewka, Skierniewice; Maciej Trelewicz, Konin; Marcin Magier, Sosnowiec; Jerzy Wyszomirski, Wysokie Mazowieckie; Artur Szkopiński, Żyrardów; Konrad Budzynowski, Katowice; Zbigniew Olszak, Warszawa; Radosław Liwczowski, Łosice; Nagrody – akcesoria komputerowe – otrzymują: Paweł Lewandowski, Warszawa; Szymon Kucharski, Swarzędz; Krzysztof Moskal, Gryfice

Gratulujemy – nagrody wyślemy pocztą

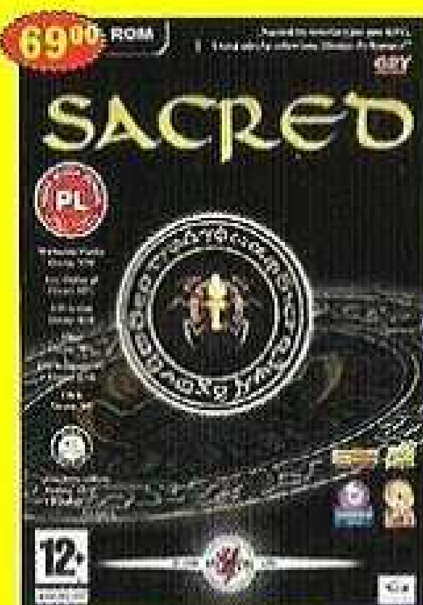
UWAGA ! SPADAJĄCE CENY !

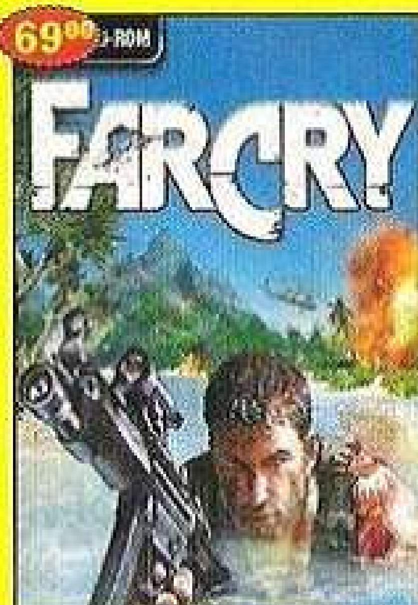

39,90 — Splinter Cell (PL)

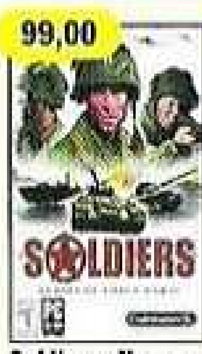

39,90 — Rainbow Six 3: Raven Shield (PL)

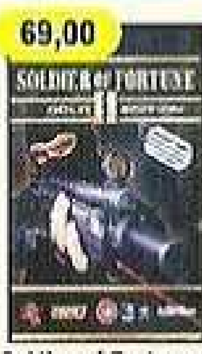

29,90 — Throne of Darkness

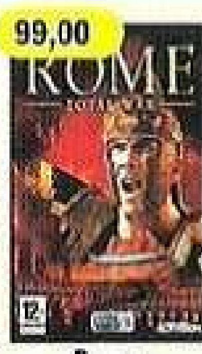

79,00 — Legacy of Kain Defiance


69,00 — Sacred (PL)

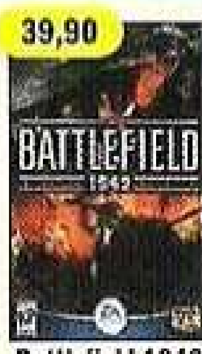

69,00 — Far Cry

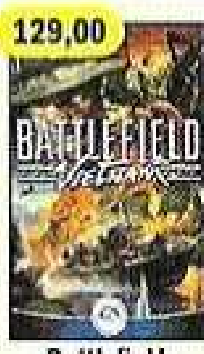

99,00 — Soldiers: Heroes of World War II

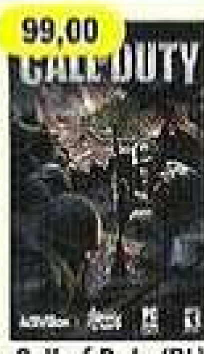

69,00 — Soldier of Fortune 2 Gold Edition


99,00 — Rome: Total War (PL)


39,90 — Medal of Honor Allied Assault


39,90 — Battlefield 1942 Classic

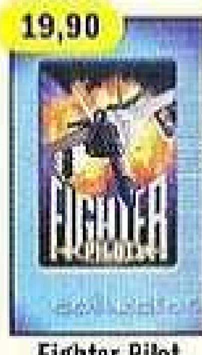

129,00 — Battlefield: Vietnam

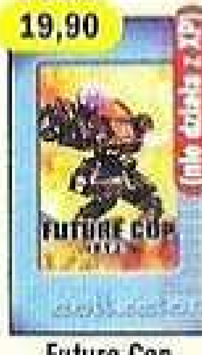

99,00 — Call of Duty (PL)


59,90 — Gothic 2: Noc Kruka (PL)

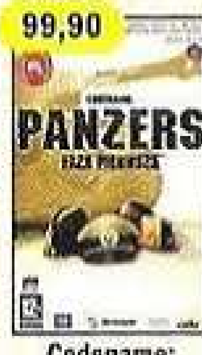


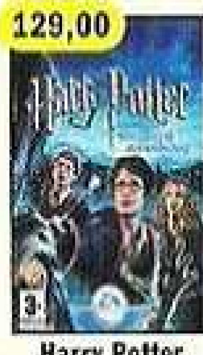
74,90 — Shrek 2 (PL)

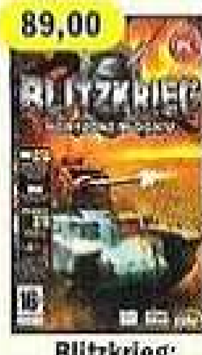

19,90 — Fighter Pilot

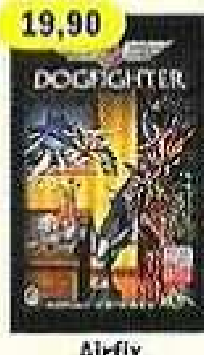


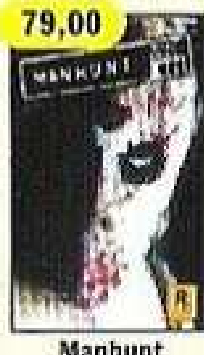
19,90 — Future Cop L.A.P.D.

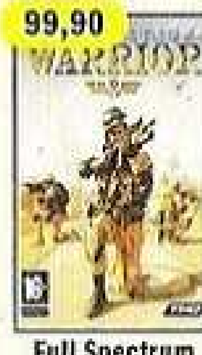

99,90 — Codename: Panzers (PL)


129,00 — Harry Potter i więzień Azkabanu

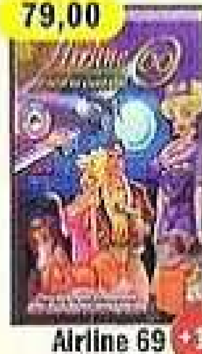

89,00 — Blitzkrieg: Horyzont w ogniu


19,90 — Airfix Dogfighter

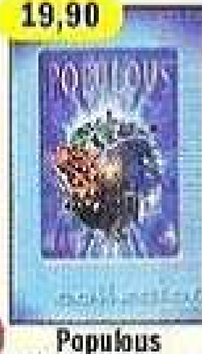

79,00 — Manhunt


99,90 — Full Spectrum Warrior (PL)

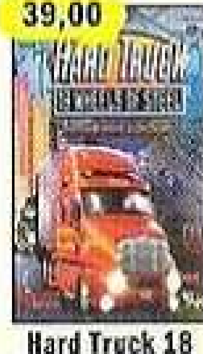

79,90 — Syberia 2 (PL)



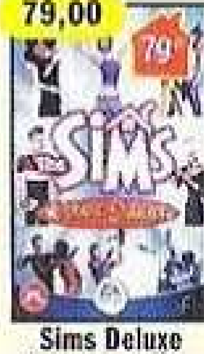
79,00 — Airline 69 Powrót do Casablanki (PL)

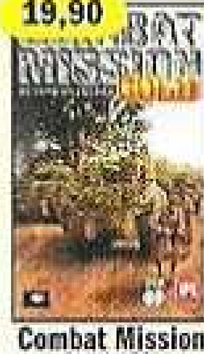

19,90 — Populous the Beginning


19,90 — Aquarium


39,00 — Hard Truck 18 Wheels of Steel


19,90 — Emperor Battle for Dune

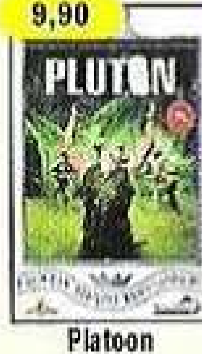

79,00 — Sims Deluxe (zawiera grę Sims + Sims Światowe Życie)


19,90 — Combat Mission Gold (PL)


199,00 — Doom III (wersja PL 129 zł - nieco później)

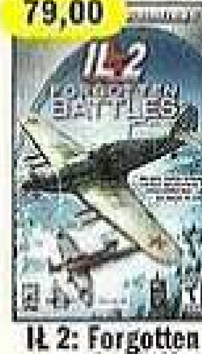

99,90 — Świątynia Pierwotnego Zła (PL)


19,90 — Madden NFL 99


9,90 — Platoon

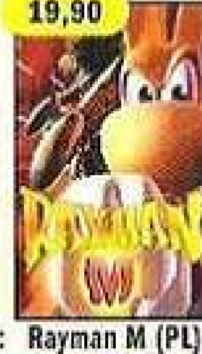

29,90 — Pet Soccer (PL)

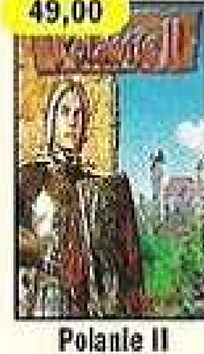

29,90 — Pet Racer (PL)

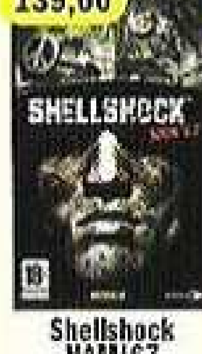

79,00 — IŁ 2: Forgotten Battles (PL)


89,00 — Colin McRae Rally 04 (PL)

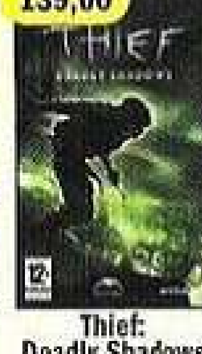

99,00 — RTOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (PL)


19,90 — Rayman M (PL)

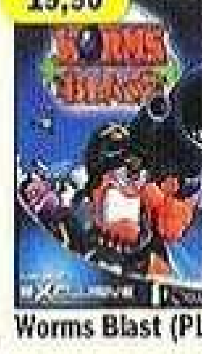

49,00 — Polanie II


139,00 — Shellshock NAM'67


29,90 — Air Strike 3D

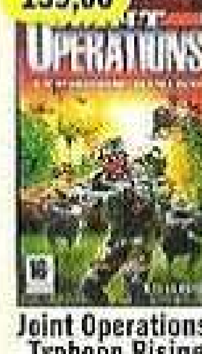

139,00 — Thief: Deadly Shadows (DVD)


99,90 — Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PL)


19,90 — Worms Blast (PL)

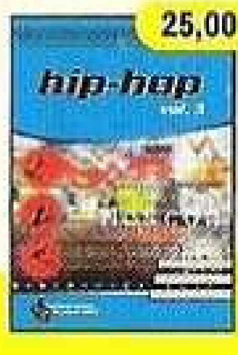

89,00 — Singles - flirt up your life (PL)


132,90 — Vietcong Purple Haze

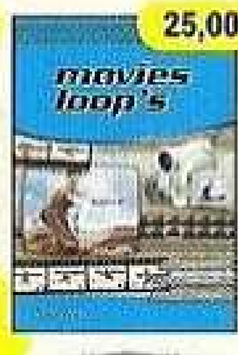

139,00 — Joint Operations: Typhoon Rising


99,00 — Star Wars Knights of The Old Republic (PL)

dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy



25,00



25,00


79,00

Magix Soundpool 6
Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. 5 x CD.


49,90

Magix Hip Hop Maker
Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.


99,00

Magix CD&DVD burnR deLuxe
Twoje podręczne centrum profesjonalnego „wypalania" własnych płyt CD & DVD.


49,00

Magix techno maker
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
POLSKA INSTRUKCJA


119,00

Magix Music Maker 2003
Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksuj płyty audio - dodawaj sekwencje video - zaprezentuj się online - rozsyłaj mailem do znajomych.



kierownice i pady PC


49,00

Saitek P120
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"


119,00

Saitek P880
- sześć standartowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty



Kierownica Saitek R220
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

169,00

Battlefield 1942	39,90
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	79,00
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion)	164,90
Beyond Goog & Evil (PL)	49,00
Big Mutha Truckers	79,00
Blitzkrieg (PL)	119,90
Bowling (kręgle)	19,90
Breed	79,00
Call of Duty (PL)	99,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90
Chrome Złota Edycja (PL)	69,90
Comanche 4	34,90
Commandos 3 Destination to Berlin	134,90
Counter Strike: Condition Zero	129,00
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL)	99,00
Dino Crisis	79,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL)	19,90
Empires: Dawn of the Modern World	164,90
Empire Earth Bestseler (PL)	39,90
Enter the Matrix	92,90
Etherlords II (PL)	19,90
Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL)	59,00
FIFA 2002 Classic	39,90
Fifa 2004	135,00
Gothic 2 (PL)	92,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	99,90
Ground Control 2 - Operacja Exodus (PL)	119,00
Gry karciane 1	25,00
Gry Karciane 1&2	39,00
Gry Karciane 2	25,00
GTA: Vie City	119,00
Half Life Bestseller	49,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	39,00
Harry Potter Komnata Tajemnic	119,00
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu	109,00
Hidden & Dangerous 2	79,00
Homeworld 2	99,00
Icewind Dale II (PL)	53,90
Jazz jack rabbit	29,90
Judge Dredd: Dredd vs Death	134,90
Kangurek Kao 2	29,00
Lionheart	49,00
Lock On	109,00
Master of Orion 3	49,90
Max Payne 2 The Fall of Max Payne	79,00
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead +soundtrack)	134,90
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD)	159,00
Modi i Nanna	9,90
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
NBA 2004	139,00
Need for Speed Underground	139,00
Neverwinter Nights Złota Edycja	99,00
NHL 2004	139,00
Nuclear Strike	19,90
Nosferatu (PL)	69,00
Polanie II	49,00
Post Mortem (PL)	74,90
Pinbale i gry zręcznościowe	25,00
Piraci z Karaibów (PL)	49,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL)	79,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Reah dvd/CD	42,90
Reah+Schizm	59,00
Return to Castle Wolfenstein	59,00
Runaway a Road to Adventure (PL)	72,90
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL)	59,00
Settlers IV (PL)	53,90
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Schizm II Kameleon	69,00
Sims Balanga (PL)	59,00
Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga)	134,90
Sims zwierzaki (PL)	74,90
Sims Gwiazda	79,00
Sims wakacje (PL)	59,00
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy	165,00
Taxi Challenge	29,90
Taxi driver	27,90
TOCA Race Driver	49,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	79,00
True Crime	159,00
Warcaby	49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne	99,00
Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień	133,90
Worms 3D (PL)	93,90
Uru: Ages Beyond Myst	99,00

Time Alarm
Program kompleksowo ochrania firmę, dom, mieszkanie, garaż, piwnicę (drzwi, okna), cenne przedmioty oraz przy zastosowaniu dodatkowych czujników ostrzega przed pożarem, dymem, zalaniem i informuje o dzwonieniu do obiektu. O zdarzeniach powiadamia na telefon stacjonarny, komórkowy.

15,00

Defender of the Crown(PL)	9,90
Conflict zone	9,90
Opsys PL	9,90
Resurrection	9,90
Megarace 3 PL	14,90
Crime Cities	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90
Dethkarz	19,90
Home Architekt 3D 4.0 Architekt domów i wnętrz	19,90
Rage of Mages Necromancer	19,90
RIM - wojna o planetę PL	19,90
Seven Kingdoms II:The Frythian Wars	19,90
World War III PL	19,90
Ambient dub	25,00
Dance	25,00
Future wave	25,00
Hard house electro	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00
Techno power	25,00
Hip hop 1	25,00
Hip hop 2	25,00
Hip hop 1&2	39,00
Hip hop 3	25,00
Minimal techno trance	25,00
Music party system 1	25,00
Music party system 2	25,00
Midi power	14,99
Casanova (PL)	19,90
Cold Zero (PL)	19,90
Dragon Throne (PL)	19,90
Alien Nation 2 (PL)	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90
Trainz 1.4 (PL)	19,90
Dracula 2 (PL)	19,90
Traffic Giant Gold (PL)	19,90
Pizza Connection 2 (PL)	19,90






NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA
Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888
FAKSUJ: (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET: www.fajny.pl, www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl
BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.



Wykorzystaj w boju ponad 100 rodzajów pojazdów i uzbrojenia

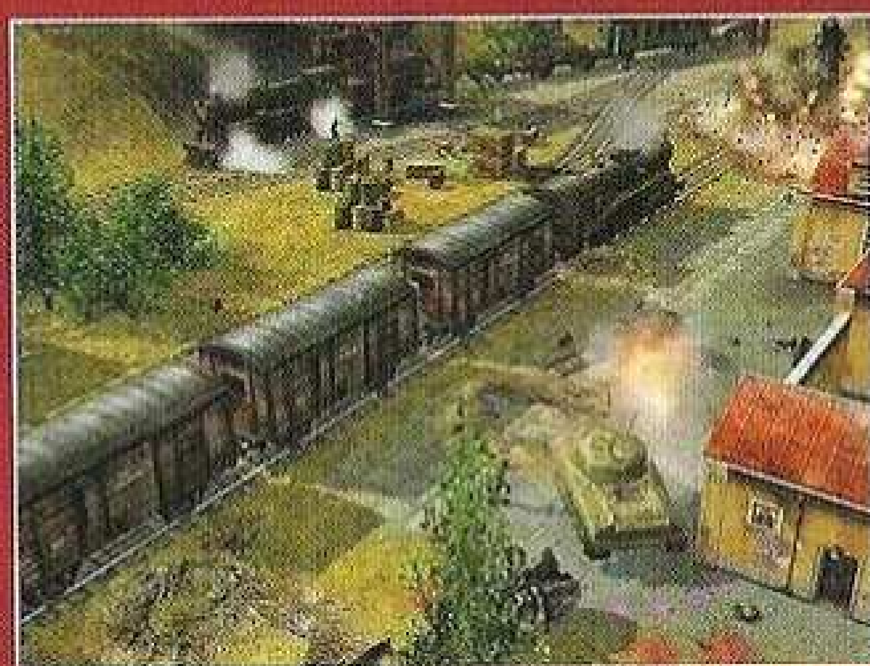
Zobacz w pełni interaktywne środowisko gry, w którym możesz niszczyć praktycznie wszystko!

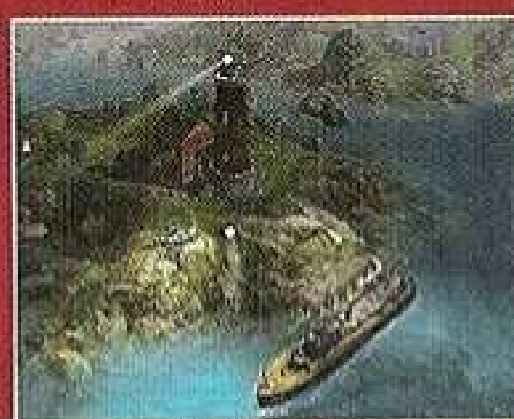
Przejmij kontrolę nad wybraną jednostką i poprowadź ją przeciwko wrogim wojskom

Sam wybierz swoją taktykę: atakuj otwarcie, walcz z ukrycia, organizuj zasadzki

SOLDIERS™

LUDZIE HONORU

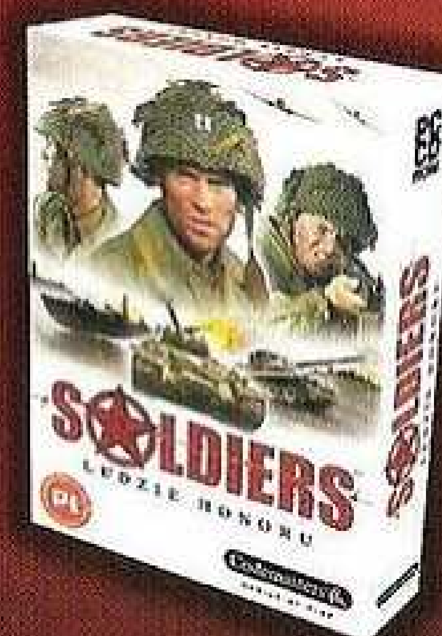






JUŻ W SPRZEDAŻY!

- Rewelacyjne połączenie gry akcji w pełnym 3D z emocjonującą strategią w czasie rzeczywistym!
- Ponad 30 zróżnicowanych misji rozgrywanych na wszystkich frontach II wojny światowej.
- W pełni interaktywne środowisko gry. Wszystko może być całkowicie lub częściowo zniszczone!
- Pełna swoboda w doborze taktyki i sposobu ukończenia misji.
- Rozbudowany tryb wieloosobowy poprzez LAN lub Internet.
- Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez firmę CD Projekt.













Codemasters

GENIUS AT PLAY™